

BAB I

PENDAHULUAN

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

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Ilmu pengetahuan yang mengalami perubahan pesat dari waktu ke waktu dan memberikan kontribusi besar terhadap dunia pendidikan, khususnya perkembangan akses terhadap sumber belajar yang kini menjadi lebih luas, sehingga dapat mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia. Menurut Susilawati (2024:73), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk mengembangkan potensi dirinya secara aktif. Sejalan dengan UU No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional (SIDIKNAS) pada pasal 1 yang menyatakan 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. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh Pristiwanti, (2022) yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan sebuah proses yang diperlukan sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang

bermartabat dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik agar dapat menjadi manusia yang berilmu, cakap, kreatif dan mandiri.

Dalam dunia Pendidikan, Kurikulum merupakan salah satu elemen terpenting dalam mencapai tujuan Pendidikan (Dwi & Lauchia, 2024). Kurikulum menjadi perangkat yang menyangkut perencanaan dan pengaturan tujuan, isi, bahan pembelajaran, serta metode yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang sesuai dengan pedoman sekolah. Di era *society 5.0* saat ini sistem pembelajaran mengacu pada kurikulum merdeka, kurikulum ini menekankan pembelajaran berbasis digital untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, dan responsif (Setiawan,dkk., 2024). Dalam pelaksanaan kurikulum merdeka, guru memiliki kebebasan dalam memilih dan menerapkan berbagai media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Dewi & Suniasih, 2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital bertujuan untuk memperluas akses pengalaman belajar peserta didik dengan memanfaatkan sarana pembelajaran berupa *Platform* digital yang interaktif, untuk menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar. Peserta didik diharapkan untuk mampu menguasai teknologi di era modern ini, tidak hanya sebagai pengguna akan tetapi sebagai individu yang mampu memanfaatkan berbagai fitur dan inovasi digital secara optimal dalam proses belajar, Hal ini tentunya dapat mendukung partisipasi aktif peserta didik dan meningkatkan efisiensi proses pembelajaran. Sehingga, harapan guru untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dapat terwujud melalui pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Dalam Proses Pembelajaran untuk mengukur sejauhmana keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung, dilakukan suatu pengukuran hasil belajar yang disebut kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP),kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran ini ditentukan berdasarkan standar yang telah ditetapkan. Merujuk pada buku *Assesmen dan Evaluasi Pendidikan* oleh Agung dkk.,(2022:113) dikatakan bahwa Penilaian Acuan Patokan (PAP) adalah jenis penilaian yang digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam PAP ini, hasil belajar peserta didik dievaluasi berdasarkan tingkat pencapaian mereka terhadap tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara jelas. Penilaian ini bertujuan untuk menggambarkan secara objektif mengenai sejauh mana siswa telah menguasai kompetensi yang telah ditargetkan. Penilaian Pedoman Acuan (PAP) disajikan pada tabel 1.1

Tabel 1. 1
Penilaian Pedoman PAP (Penilaian Acuan Patokan) dengan Skala 5

Presentase Penguasaan	Nilai Huruf	Nilai Angka	Predikat
90 – 100	4	A	Sangat Baik
80 – 89	3	B	Baik
65 – 79	2	C	Cukup
40 – 64	1	D	Kurang
00 – 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, dkk, 2022: 113)

Berdasarkan tabel penilaian acuan patokan tersebut dapat diketahui bahwa nilai peserta didik diharapkan memperoleh nilai sebanyak 90-100 dengan Predikat sangat baik dan interval nilai sebanyak 65-79 memperoleh predikat cukup, Pencapaian nilai dalam rentang tersebut menunjukkan keberhasilan peserta didik dalam memenuhi kriteria yang ditetapkan, sedangkan nilai dibawahnya

menandakan perlunya perbaikan dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil pengukuran ini mencerminkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian yang diperoleh peserta didik, setelah mengikuti proses pembelajaran (Fernando dkk.,2024) Pencapaian ini mencerminkan penguasaan peserta didik terhadap suatu kompetensi yang menunjukkan sejauh mana peserta didik mampu menguasai materi ajar serta mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan, yang salah satunya dapat didukung melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran.

Media pembelajaran di jenjang sekolah dasar yang dapat mendukung hasil belajar peserta didik dalam penerapan kurikulum merdeka adalah media pembelajaran digital yang interaktif. Media ini digunakan pendidik untuk menyajikan materi secara lebih menarik untuk menciptakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran (Suwastin,dkk.,2022) media pembelajaran interaktif memberikan beberapa keuntungan, di antaranya meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep,serta mendorong pembelajaran yang lebih mandiri dan eksploratif. Selain itu, media ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa, baik yang bersifat visual, auditori, maupun kinestetik. Salah satu contoh media interaktif adalah buku digital atau *flipbook*, buku ini tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap buku cetak, akan tetapi juga memberikan alternatif pembelajaran yang lebih dinamis dan mudah diakses.

Sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Permendikbudristek) No 21 tahun 2023 tentang Penyusunan, Penyediaan dan Pendistribusian dan Penggunaan Buku Pendidikan Pasal 20 ayat (3) yang menyatakan bahwa “ Penerbitan Buku elektronik dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan mengenai standar dan kaidah perbukuan” dan pada pasal 20 ayat (4) menyatakan bahwa “ Penyediaan buku elektronik dilakukan melalui penempatan Buku elektronik pada platform digital resmi Kementerian.” Berdasarkan peraturan permendikbudristek tersebut dapat diketahui bahwa dengan diciptakannya buku digital, peserta didik dan guru dapat mengakses materi pembelajaran dengan lebih fleksibel, tanpa terikat oleh keterbatasan buku fisik dan waktu yang memungkinkan peserta didik untuk memperoleh informasi setiap saat dan di berbagai tempat.

Kenyataannya, hingga saat ini masih ditemukan di beberapa sekolah yang masih belum memanfaatkan teknologi berbasis digital dalam proses pembelajaran, Hal ini disebabkan oleh strategi guru dalam mengajar yang masih menerapkan metode ceramah yang membuat interaksi peserta didik menjadi terbatas dan mengurangi kesempatan bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Yasa dkk. 2021). Oleh karena itu, diperlukan upaya sebagai tindak lanjut untuk mnggoptimalkan penggunaan media pembelajaran berbasis digital secara lebih efektif dan strategi pengajaran yang lebih variatif dan interaktif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna. Kondisi ini juga terjadi pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang akan difokuskan sebagai bahan untuk pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini.

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi dalam surat keputusan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen menjelaskan bahwa Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang membahas mengenai makhluk hidup dan benda-benda mati yang ada di alam semesta dan membahas kehidupan manusia baik sebagai individu maupun makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya, dalam membentuk pemahaman awal siswa mengenai lingkungan sekitar, masyarakat, dan budaya (Handayani, 2024). Permasalahan yang ditemukan pada mata pembelajaran IPAS Umumnya terjadi pada siswa yang kesulitan siswa dalam berkonsentrasi, kurangnya pemahaman terhadap materi, serta kecenderungan cepat merasa bosan saat guru menjelaskan di kelas. Pembelajaran IPAS yang bersifat konseptual sering kali disampaikan dengan metode ceramah yang kurang melibatkan pengalaman nyata siswa, Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan optimal yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Pernyataan tersebut kian didukung berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di SD N 1 Suwat, tepat pada hari/tanggal, Jumat, 13 maret 2025 dengan guru Wali kelas V, Ibu Raras Arsatul Ma'wa, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa terdapat permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. permasalahan tersebut yakni kurangnya konsentrasi peserta didik saat guru sedang menjelaskan materi, khususnya mata Pelajaran IPAS, dengan materi warisan budaya tak benda. Pada saat guru menjelaskan materi warisan budaya tak benda mereka mengalami kesulitan dalam memahami esensi kesenian tari berdasarkan daerah asalnya yang menjadi bagian penting dalam materi warisan budaya tak benda. Alasan mata pelajaran IPAS khususnya materi warisan budaya tak benda sulit untuk dipahami

peserta didik adalah karena karakteristik materinya yang abstrak dan kompleks, terutama dalam memahami kesenian tari berdasarkan daerah asalnya. Hal ini berdampak pada hasil belajar peserta didik, yang diperkuat oleh hasil wawancara dengan wali kelas V di SD N 1 Suwat, bahwa rata rata nilai hasil belajar peserta didik adalah 72. Pada saat observasi kedalam kelas ketika pembelajaran IPAS sedang berlangsung, guru terlihat tidak menggunakan media pembelajaran saat menjelaskan materi dan pembelajaran masih hanya memanfaatkan buku cetak yang disediakan di sekolah saja. Ketika guru meminta peserta didik untuk menyebutkan salah satu tarian adat berdasarkan daerahnya, peserta didik terlihat masih keliru dan adapula yang sama sekali belum bisa menyebutkan karena kurangnya pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Hal ini membuat guru menjadi sulit untuk mengajar, dan peserta didik menjadi cenderung bosan serta mudah teralihkan perhatiannya selama proses pembelajaran berlangsung, terutama jika metode penyampaiannya hanya bersifat satu arah dan lebih banyak berfokus pada penjelasan teoritis, akibatnya peserta didik mengalami kesulitan belajar seperti, cenderung merasa jenuh dan kehilangan motivasi untuk mendalami materi.

Rikawati & Sitinjak (2020) menyatakan bahwa, kesulitan belajar merupakan suatu keadaan ketika peserta didik mengalami gangguan atau hambatan dalam belajar yang menyebabkan pembelajaran tidak berjalan dengan baik serta mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik. Dari penyebab kesulitan belajar siswa dapat diketahui bahwa kesulitan belajar peserta didik merupakan suatu permasalahan dalam proses belajar dan dapat mempengaruhi hasil belajarnya sendiri, sehingga menyebabkan prestasi atau hasil belajar yang dicapai kurang maksimal Ilham dkk (2024). Berdasarkan Kesimpulan dari hasil wawancara

yang telah dilaksanakan di SD No. 1 Suwat diperoleh informasi bahwa peserta didik kelas V mengalami kesulitan dalam memahami materi warisan budaya tak benda, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Hal ini disebabkan oleh karakteristik materinya yang abstrak dan kompleks, terutama dalam memahami memahami kesenian tari berdasarkan daerah asalnya serta metode pembelajaran guru yang hanya memanfaatkan buku cetak yang disediakan di sekolah saja, sehingga membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam belajar (*Learning Difficulties*). Kondisi ini berdampak pada hasil belajar peserta didik di SD No 1 Suwat, dari 14 siswa, rata-rata nilai hasil belajarnya adalah 72, dengan keterangan Sebanyak 35,71% atau 5 siswa telah tuntas dengan skor rata-rata yakni sebanyak 83 yang dikategorikan baik sementara 64,29% atau 9 siswa lainnya masih belum tuntas dengan skor rata-rata 65 yang dikategorikan cukup dalam PAP. Dari kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) yang diberikan di sekolah, nilai tertinggi 83 didapatkan sebanyak 5 orang peserta didik dan Sebagian masih belum tuntas, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar di SD No 1 Suwat masih cukup rendah.

Kondisi pencapaian hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi harapan menggambarkan adanya permasalahan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh, total keseluruhan 14 siswa yang mengikuti pembelajaran, hanya 35,71% atau 5 siswa yang telah memperoleh rata-rata skor 83, sementara 64,29% atau 9 siswa lainnya masih belum mencapai ketuntasan, dengan rata-rata nilai yang diperoleh 65. Jika dibandingkan nilai rata-rata siswa dengan pedoman Penilaian Acuan Patokan yang menetapkan interval nilai 90 -100 sebagai kategori tuntas, maka Perbandingan nilai rata-rata peserta didik yaitu 72 dengan presentase

nilai 90-100 sangat baik pada PAP dideskripsikan dengan interval nilai kesenjangan sebesar 18%. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik masih jauh dari target yang telah ditetapkan, yang pada akhirnya berdampak pada kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Permasalahan ini perlu menjadi perhatian serius karena mencerminkan adanya hambatan dalam penyampaian informasi yang diterima oleh kebanyakan siswa.

Menurut Nur Aini dkk (2024), terdapat dua faktor yang dapat menyebabkan terjadinya kesulitan dalam belajar meliputi 1) *faktor internal* yakni faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, meliputi kurangnya fokus atau konsentrasi belajar sehingga tidak dapat memperhatikan penjelasan guru dengan baik saat pembelajaran berlangsung, hal ini membuat peserta didik kesulitan menerima informasi terkait materi yang diberikan guru, sehingga nilai dan hasil belajar yang diperoleh tidak maksimal. Selain itu pendekatan pembelajaran yang kurang tepat, kurangnya variasi dalam penyampaian materi, serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran dapat menjadi penyebab rendahnya pencapaian tersebut. 2) *faktor eksternal*, yakni faktor luar yang mempengaruhi siswa ditunjukkan bahwa peserta didik mengalami kesulitan belajar yang disebabkan oleh kurangnya perhatian dari orang tua. Perhatian maupun pemberian motivasi orang tua sangat penting bagi peserta didik selain itu, penyampaian materi guru yang monoton tanpa menggunakan media pembelajaran atau strategi pembelajaran yang inovatif, kontekstual, dan adaptif terhadap karakteristik siswa juga dapat menjadi faktor yang memengaruhi kesulitan belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan dan faktor penyebab yang telah disampaikan sebelumnya, maka ditemukan solusi yang perlu dilaksanakan agar lebih baik lagi di

masa depan. Media Pembelajaran *flipbook* Interaktif dapat digunakan sebagai salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. *flipbook* interaktif merupakan media pembelajaran digital berupa buku digital yang isinya memuat materi pembelajaran yang telah dilengkapi dengan teks, gambar, suara dan video yang dirancang secara menarik dan interaktif. Penyajiannya yang bersifat interaktif dan kontekstual, membuat media *flipbook* sangat relevan jika dipadukan dengan unsur-unsur kesenian seperti tari - tarian daerah. Melalui media *flipbook* berbasis kesenian tari daerah ini memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman yang nyata, terutama dalam mata Pelajaran IPAS. Kesenian tarian daerah yang akan diintegrasikan dalam media *flipbook* interaktif ini, salah satunya adalah tari legong keraton atau tari legong bapang yang berasal dari desa saba gianyar. Mata Pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar merupakan pembelajaran yang membutuhkan keterlibatan langsung peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan mereka dengan fenomena yang terjadi di sekitarnya. Dengan demikian, pemahaman konsep IPAS di jenjang sekolah dasar dapat dimaksimalkan melalui adanya media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis kesenian tarian daerah, sehingga harapan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS dapat tercapai.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, oleh Khairullah Awaludin & Sigit Yulianto, (2024) mengenai media pembelajaran *Flipbook interaktif* pada muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar. Dalam Penelitian ini menjelaskan bahwa Bahwa *flipbook* mampu meningkatkan hasil belajar lebih baik. Siswa yang menggunakan media *flipbook* memperoleh hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media lainnya. *Flipbook*

memiliki kelebihan karena lebih interaktif dibandingkan dengan buku teks biasa, karena media *flipbook* ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk merespon materi dengan sendirinya. Secara keseluruhan media *flipbook* dapat menjadi media untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar dengan menciptakan proses belajar yang lebih menarik dan aktif.

Jadi berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, dibentuklah suatu penelitian pengembangan Media pembelajaran *flipbook* interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton yang berasal dari desa saba, kecamatan ginyar Pada Muatan IPAS Materi Warisan Budaya Tak Benda untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPAS. Media pembelajaran ini akan membantu guru untuk dalam proses pembelajaran karena Penyajiannya yang bersifat kontekstual, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat memperoleh pengalaman nyata. Sesuai dengan pernyataan tersebut maka disusunlah Penelitian berjudul “ Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton Pada Materi Warisan Budaya Tak Benda Muatan IPAS Kelas V SD N 1 Suwat Tahun Ajaran 2026/2027”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut.

- 1) Rendahnya Hasil belajar IPAS Siswa kelas V SD N 1 Suwat Pada Materi Warisan Budaya tak benda
- 2) Kurangnya Konsentrasi dan Siswa belum memahami sepenuhnya materi yang abstrak dan kompleks, terutama dalam memahami kesenian tari berdasarkan daerah asalnya.

- 3) Kegiatan Pembelajaran terlihat monoton sehingga siswa cenderung merasa bosan.
- 4) Kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis digital di SD N 1 Suwat
- 5) Belum dikembangkannya Media pembelajaran *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian tari Legong Keraton pada materi warisan budaya tak benda.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar penelitian ini tidak terlalu luas jangkauannya, maka penelitian pengembangan ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa Media *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton Pada Materi Warisan Budaya Tak Benda Muatan IPAS Kelas V SD N 1 Suwat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan. Adapun rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah Rancang bangun media *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton pada materi warisan budaya tak benda muatan IPAS kelas V SD N 1 Suwat ?
- 2) Bagaimanakah Kualitas media *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton pada materi warisan budaya tak benda muatan IPAS kelas V SD N 1 Suwat ?

- 3) Bagaimanakah efektivitas media *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton pada materi warisan budaya tak benda muatan IPAS kelas V SD N 1 Suwat ?

1.5 Tujuan Pengembangan

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

- 1) Untuk mendeskripsikan proses media pembelajaran *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton pada materi warisan budaya tak benda muatan IPAS kelas V SD N 1 Suwat
- 2) Untuk mendeskripsikan Kualitas dari media pembelajaran *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton pada materi warisan budaya tak benda muatan IPAS kelas V SD N 1 Suwat
- 3) Untuk mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian Tari Legong Keraton pada muatan IPAS materi warisan budaya tak benda kelas V SD N 1 Suwat.

1.6 Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini meliputi :

1.6.1 Manfaat Teoretis

Secara teoritis, hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi acuan dan landasan yang dapat memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* interaktif dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat ini secara praktis diharapkan dapat memberikan Solusi atas permasalahan belajar siswa. Adapun beberapa manfaat praktis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1) Bagi Guru

Hadirnya pengembangan media pembelajaran Flipbook interaktif berbasis kesenian tari Legong Keraton ini diharapkan dapat memberikan sumber inspirasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan begitu diharapkan guru mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan edukatif serta menjadikan proses belajar menjadi lebih optimal.

2) Bagi Siswa

Media Flipbook Interaktif dapat menjadi sarana pendukung edukatif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama mengenai materi warisan budaya tak benda.

3) Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan dasar pertimbangan untuk mengambil suatu alternatif kebijakan oleh sekolah dalam pembinaan serta pengembangan guru profesional di sekolah yang bersangkutan.

4) Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan motivasi dan memberikan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran

interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan siswa berdasarkan gaya belajarnya.

1.7 Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, pengembangan produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran *flipbook* Interaktif pada muatan pelajaran IPAS materi Warisan Budaya Tak Benda kelas V SD. *Flipbook* Interaktif ini dirancang sebagai solusi alternatif untuk mengatasi kesulitan belajar yang dialami siswa dalam memahami dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga hasil belajar dapat sesuai dengan harapan. Adapun spesifikasi produk pengembangan *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian tari Legong Keraton adalah sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* Interaktif berbasis Kesenian dalam mata pelajaran IPAS dengan materi warisan budaya tak benda untuk siswa kelas V Sekolah Dasar dalam bentuk berupa buku digital yang dapat digunakan pada laptop.
- 2) Media pembelajaran *flipbook* Interaktif ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah serta dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik dalam pembelajaran daring melalui *smartphone* atau laptop.
- 3) Media pembelajaran *flipbook* Interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dengan beberapa gambar yang terintegrasi dari *Google* dan *Pinterest*.
- 4) Fitur yang terdapat dalam *flipbook* interaktif yaitu cover , Teks Informatif berupa materi warisan budaya tak benda, video pembelajaran, Kuis dan Refleksi Pembelajaran.

- 5) Materi pada media pembelajaran *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian tari Legong keraton ini berlandaskan pada bahan ajar buku guru, sehingga guru dan siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan meluas terkait materi.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *flipbook* Interaktif ini didasarkan pada asumsi dan Keterbatasan dari pengembangan yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi merupakan anggapan dasar atau kondisi yang benar dan menjadi landasan dalam penelitian pengembangan. Dalam Asumsi penelitian ini, akan dijelaskan kondisi atau faktor yang mendukung keberhasilan implementasi dari produk yang akan dikembangkan yakni sebagai berikut.

- 1) Tersedianya media pembelajaran *Flipbook* Interaktif berbasis Kesenian tari Legong keraton yang dirancang menarik dan komunikatif, akan mendukung peningkatan hasil belajar siswa serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Warisan Budaya tak Benda dalam muatan mata pelajaran IPAS.
- 2) Tingginya relevansi dan urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis kesenian, seperti Tari Legong Keraton, mendukung pembelajaran IPAS terutama memperkuat pemahaman siswa terhadap materi Warisan Budaya Tak Benda kelas pada Siswa yang berada di kelas V Sekolah Dasar.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan merupakan segala bentuk kendala atau hambatan yang mempengaruhi proses dan hasil dari penelitian. Adapun keterbatasan dari penelitian pengembangan *flipbook* interaktif ini yakni sebagai berikut.

- 1) Pengembangan media pembelajaran *flipbook* Interaktif berbasis kesenian Tari Legong Keraton ini terbatas hanya mencakup materi warisan budaya tak benda pada muatan IPAS Kelas V Sekolah Dasar.
- 2) Penelitian ini hanya sebatas menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa *flipbook* interaktif yang digunakan untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam memahami materi warisan budaya tak benda pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SD N 1 Suwat.

1.9 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diperlukan untuk mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan suatu produk tertentu. Produk tersebut dapat berupa bahan-bahan pembelajaran, media, strategi pembelajaran, untuk digunakan di sekolah dan bukan untuk menguji teori.
- 2) Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan sebagai alat bantu mengajar yang digunakan untuk menyampaikan materi agar pesan

lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi. Salah satu contoh media pembelajaran adalah *Flipbook* interaktif yang merupakan perpaduan antara berbagai jenis media berupa gambar, audio, video, animasi, interaksi, dll, yang telah dikemas menjadi suatu file Digital.

- 3) Muatan pelajaran IPAS merupakan salah satu muatan pelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka khususnya pada jenjang pendidikan sekolah dasar. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.
- 4) Pembelajaran berbasis kesenian adalah pendekatan dalam Kurikulum Merdeka yang melibatkan aktivitas seni untuk membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran, terutama konsep abstrak, melalui pengalaman kreatif.

