

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran antara Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam kurikulum merdeka diintegrasikan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS terdiri dari dua komponen: sains dan sosial. Ilmu ini mencakup hubungan antara benda hidup dan benda mati di alam semesta, serta hubungan kehidupan manusia sebagai individu dan masyarakat dengan lingkungannya. Adanya perubahan ini agar kegiatan pembelajaran tidak monoton dan di kurikulum merdeka, tenaga pendidik dan siswa diberikan kebebasan. Penggabungan IPA dan IPS didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada usia Sekolah Dasar (SD) cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu (Nyoman & Wati, 2023). Selain itu, dapat membantu siswa dalam memahami interaksi antara manusia dengan lingkungan alam dan sosial serta pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Mata pelajaran IPAS di Kurikulum Merdeka dibagi menjadi tiga capaian pembelajaran yaitu fase A untuk kelas 1 dan 2, fase B untuk kelas 3 dan 4, serta fase C untuk kelas 5 dan 6 (Rahmayati & Prastowo, 2023). Dengan adanya penggabungan IPA dan IPS diharapkan dapat membangkitkan siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Pembelajaran abad ke-21, menuntut guru untuk memiliki kemampuan dan keterampilan yang kompleks. Untuk mencapai kemajuan, diperlukan tenaga pendidik yang siap untuk menciptakan sumber daya yang berkualitas, mampu untuk bersaing, serta mempunyai keterampilan dalam bekerja. Peran dari guru adalah

untuk mempersiapkan siswa agar memiliki keterampilan abad ke-21. Guru abad ke-21 tidak hanya menguasai bidang ilmu, tetapi menguasai hal pedagogi termasuk inovasi dalam kegiatan belajar mengajar (Ofita & Sururi, 2023). Guru abad ke-21 bukan hanya pendidik yang mampu menerapkan metode-metode pembelajaran menarik dan dapat menggunakan teknologi, tetapi guru juga harus mempunyai keterampilan dalam membangun kolaborasi pembelajaran yang dapat memadukan kualitas pembelajaran, teknologi, dan materi konten pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Ofita & Sururi, 2023). Sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar dan menguasai keterampilan abad ke-21. Hasil belajar merupakan kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa mengenai pemahaman tertentu, yang dianggap menguasai pembelajaran yang mencakup keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Andri et al., 2023). Meskipun demikian, masih ada berbagai tantangan di dalam pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.

Pendidikan di Indonesia terutama di bidang literasi sains masih tergolong rendah. Hal ini terbukti dari hasil penelitian *Programme for International Students Assessment* (PISA) 2022 oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD) pada tahun 2023 menunjukkan bahwa Indonesia memiliki rata – rata literasi sebesar 383 poin dibandingkan dengan rata – rata dari negara – negara lain sebesar 485 poin (Pratiwi et al., 2024). Nilai ini menunjukkan di bawah rata-rata internasional. Hal ini menunjukkan bahwa literasi sains siswa di Indonesia masih tergolong rendah, yang artinya siswa belum memahami dari konsep sains itu sendiri. Data ini menunjukkan bahwa tingkat literasi sains di Indonesia masih rendah. Skor yang rendah menunjukkan bahwa banyak siswa belum memahami konsep sains dasar secara teoritis dan praktis. Selain itu, penelitian yang dilakukan

oleh Isnarto et al., (2017) mengungkapkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Penelitian oleh Cahyani & Setyawati, (2016) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan belum memberikan kesempatan kepada siswa dalam memecahkan masalah. Hal ini sejalan dengan fakta yang ditemukan di lapangan melalui hasil observasi yang telah dilakukan di SD Negeri 3 Kampung Baru pada hari Rabu, tanggal 09 April 2025 melalui wawancara dengan guru wali kelas V, didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran di kelas V terutama dalam mata pelajaran IPAS, aktivitas pembelajaran cenderung menggunakan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yang dimana dalam proses pembelajaran siswa belum diajak untuk berpikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selain itu, penggunaan media dalam proses pembelajaran juga belum optimal, dimana media yang digunakan hanya terbatas pada gambar dan video saja. Hal ini dikarenakan belum adanya pemanfaatan fasilitas sekolah secara optimal, yang dimana fasilitas sekolah seperti *chromebook* hanya digunakan ketika ada kegiatan ANBK saja atau dalam kegiatan-kegiatan tertentu. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terbatas dan kurang memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Tidak adanya waktu yang cukup dan keterampilan dalam merancang pembelajaran yang interaktif juga menjadikan permasalahan ini semakin kompleks. Kurangnya pelatihan dalam penggunaan teknologi juga memperburuk kondisi ini. Hal ini menyebabkan keterlibatan siswa menjadi rendah dalam proses pembelajaran dan menurunnya motivasi siswa dalam belajar. Di sisi lain, SD Negeri 3 Kampung Baru memiliki banyak potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Lingkungan belajar yang baik dan dukungan

dari wali kelas menjadi keunggulan yang dapat mendukung keberhasilan dari penelitian ini.

Berdasarkan data hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 3 Kampung Baru, diketahui bahwa dari 20 siswa, hanya 8 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), yang artinya masih ada 12 siswa atau sebanyak 60% siswa yang nilainya masih berada di bawah KKTP. Data tersebut menunjukkan bahwa pemahaman siswa dalam mata pelajaran IPAS masih rendah. Hal tersebut dikarenakan belum ada media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Artinya, dalam proses pembelajaran siswa cenderung kesulitan dalam memahami konsep-konsep sains yang diajarkan oleh guru. Hal ini berdampak pada hasil belajar bahwa siswa tidak bisa menjawab soal yang diberikan, terutama pada soal yang menuntut pemahaman konseptual secara lebih mendalam. Hal ini menunjukkan pentingnya media pembelajaran yang tepat dan metode pembelajaran yang kontekstual agar siswa dapat memahami materi secara menyeluruh, bukan hanya sekedar menghafal tapi mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, perlu adanya inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu dapat menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton (Lestari, 2023). Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa akan tertarik untuk belajar dan siswa akan lebih termotivasi untuk belajar karena siswa tidak akan menerawang dalam belajar (Rejeki et al., 2020).

Aktivitas pembelajaran di SD Negeri 3 Kampung Baru, terutama di kelas V pada mata pelajaran IPAS belum menggunakan media yang lebih inovatif, yang mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi. Sehingga diperlukannya media pembelajaran yang relevan dengan zaman sekarang untuk meningkatkan minat belajar siswa, terutama di mata pelajaran IPAS. Penggunaan media yang tepat dapat memudahkan siswa menyerap materi pembelajaran (Arisandhi et al., 2023). Salah satu media yang dapat digunakan di zaman sekarang adalah *Flipbook*. *Flipbook* merupakan sebuah buku atau bahan ajar digital dengan efek seperti membuka buku secara nyata dan didalamnya tidak hanya memuat teks, tetapi ada gambar, video, animasi, *hyperlink*, YouTube, dan *flash* (Hartati et al., 2024). *Flipbook* menggunakan efek transisi perpindahan halaman yang dapat mendorong siswa untuk mempelajari materi. Hal ini akan dapat membantu untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa dapat mengakses *Flipbook* kapan pun mereka ingin membukanya selagi masih terhubung dengan koneksi internet karena bentuknya *software*. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengulang materi dimana dan kapan saja. Dengan menggunakan *Flipbook*, akan membuat siswa merasakan seperti membaca buku cetak. Untuk berpindah halaman, siswa dapat menyentuh dan membuka halaman, dan halaman akan terlipat seperti kertas yang ditekuk. Selain itu siswa juga dapat berpindah halaman dengan menggunakan tombol navigasi (Susanti, 2020). Pihak sekolah mendukung oenuh terhadap pengembangan media pembelajaran ini, sekolah memberikan akses sarana digital seperti chromebook yang sebelumnya belum dimanfaatkan secara optimal. Dukungan ini diharapkan dapat menunjang proses penelitian dan implementasi media dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran *Flipbook* terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa menurut penelitian yang dilakukan oleh Amalia (2023). Penelitian yang dilakukan oleh Prasasti & Anas, (2023) juga menunjukkan bahwa penggunaan media *Flipbook* sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penelitian-penelitian sebelumnya memperkuat bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* layak digunakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Yang menjadi pembeda antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah fokus pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini mengintegrasikan antara media pembelajaran *Flipbook* dengan pendekatan *Problem Based Learning* yang menekankan pada pemecahan masalah.

Problem Based Learning merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa yang didalamnya melibatkan siswa untuk menyelesaikan masalah nyata (Ratnasari & Nugraheni, 2024). siswa didorong untuk mencari solusi, berdiskusi, serta memperoleh pemahaman konseptual yang mendalam. Penerapan model *Problem Based Learning* erat kaitannya dengan dunia pendidikan, model ini juga menjadi salah satu model yang disarankan dari standar proses. Model *Problem Based Learning* sangat membantu untuk mengembangkan keterampilan abad 21 dalam pembelajaran (Indarini, 2024). Model *Problem Based Learning* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran berbasis sains (Ujud et al., 2023). media pembelajaran yang diintegrasikan dengan *Problem Based Learning* akan bermanfaat bagi siswa untuk lebih memahami materi pelajaran secara menyeluruh. Selain itu dapat meningkatkan interaksi sosial antar siswa dalam kelompok, yang berkaitan dengan perkembangan gotong royong. Media pembelajaran yang

diintegrasikan dengan *Problem Based Learning* tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan akademik saja, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis mengenai materi yang dipelajari dan bagaimana cara menerapkannya di kehidupan nyata.

Berdasarkan paparan diatas maka dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V Sekolah Dasar”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat diambil identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya literasi sains siswa
2. Rendahnya hasil belajar IPAS siswa
3. Pembelajaran masih bersifat konvensional dan tidak kontekstual
4. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal
5. Belum adanya inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif
6. Perlunya pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran IPAS

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya pembahasan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan pembatasan masalah. Maka, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *Flipbook* pada berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS topik B, Mengapa bentuk permukaan bumi Berubah-ubah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 3

Kampung Baru

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah. Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Bagaimana rancang bangun media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD?
4. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Flipbook* berbasis

Problem Based Learning pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD

4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS siswa kelas V SD

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V di SD Negeri 3 Kampung Baru dengan topik B, Mengapa Bentuk Permukaan Bumi Berubah – Ubah. *Flipbook* merupakan sebuah buku atau bahan ajar digital dengan efek seperti membuka buku secara nyata dan didalamnya tidak hanya memuat teks, tetapi ada gambar, video, animasi, hyperlink, YouTube, yang menggunakan efek transisi perpindahan halaman yang dapat mendorong siswa untuk mempelajari materi. Materi yang nantinya akan dibahas dalam *Flipbook* ini adalah faktor penyebab perubahan permukaan bumi, bentuk-bentuk perubahan permukaan bumi, dampak perubahan permukaan bumi, dan cara mengurangi dampak dari perubahan permukaan bumi yang berbasis *Problem Based Learning* dengan menampilkan beberapa kasus-kasus. Siswa akan diarahkan untuk memberikan solusi terkait dengan permasalahan untuk menemukan konsep atau memahami materi yang dipelajari, yang dilengkapi dengan petunjuk atau langkah kegiatan pemecahan masalah untuk mendapatkan jawaban yang tepat. Untuk membuat media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai karakteristik dengan siswa, platform desain grafis Canva akan digunakan. Setiap komponen media, termasuk gambar, tata letak, dan elemen interaktif lainnya, akan dirancang secara sistematis dengan bantuan Canva, sehingga desain menjadi profesional dan mudah dipahami. Setelah desain selesai, media tersebut akan diubah menjadi buku

Flipbook interaktif dalam bentuk buku digital atau e-book dengan menggunakan layanan yang tersedia di situs web Heyzine PDF to *Flipbook*. File PDF hasil desain akan diunggah ke platform Heyzine, yang kemudian secara otomatis diubah menjadi buku digital dengan efek membalik halaman yang mirip dengan buku cetak. Hal ini diharapkan akan meningkatkan minat baca dan keterlibatan peserta.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

(a) Asumsi Teoretik

Proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman yang nyata dan pemecahan masalah kontekstual. Menurut teori belajar Bruner, siswa belajar secara efektif ketika melalui tiga tahap representasi, yaitu enaktif (pengalaman langsung), ikonik (menggunakan gambar), dan simbolik (menggunakan bahasa atau simbol), yang didalamnya dapat menggunakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning*. Selain itu, Edgar Dale melalui *Cone of Experince* menekankan bahwa pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar yang nyata dan visual memiliki daya serap yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat abstrak. Selain itu, teori konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan tidak dapat ditransfer secara pasif oleh guru dan siswa, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui interaksi dengan lingkungannya. Dengan mengintegrasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*, siswa akan dihadapkan dengan masalah nyata yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, menemukan solusi, dan mengontruksi pemahamannya mengenai konsep-konsep IPAS.

(b) Asumsi Empiric

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *Problem Based Learning*, termasuk pada mata pelajaran IPAS. Media pembelajaran *Flipbook* yang bersifat visual, interaktif, dan menarik dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam mata pelajaran IPAS. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Safariani et al., (2024) yang mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan keterampilan kolaboratif, kemampuan dalam memecahkan masalah, dan kemampuan berpikir kritis. Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agus et al., (2022) yang membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun belum diintegrasikan dengan media pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* akan berdampak positif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas V Sekolah Dasar.

(c) Asumsi Eliminatif

Fokus dari penelitian ini adalah untuk menemukan berbagai kekurangan dalam metode pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran IPAS saat ini masih berpusat pada guru dan didominasi oleh metode ceramah tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran seperti ini tidak dapat memberikan siswa untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan membangun pemahaman mereka sendiri. Sehingga hasil belajar siswa

menjadi rendah. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih belum optimal, sehingga kurang menarik untuk siswa. Pembelajaran yang tidak melibatkan pengalaman nyata juga menjadi hambatan bagi siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang terintegrasi antara aspek alam dan sosial. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran *Flipbook* yang bersifat digital dan diintegrasikan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* yang berpusat pada siswa dan menekankan pada pemecahan masalah secara nyata. Melalui pengembangan ini, diharapkan kendala-kendala tersebut dapat dihilangkan, sehingga siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan, sehingga dapat hasil belajar siswa secara signifikan.

2. Keterbatasan pengembangan

- (a) Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa didasarkan pada analisis kebutuhan di SD Negeri 3 Kampung Baru
- (b) Pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* terbatas pada mata pelajaran IPAS topik B, Mengapa bentuk permukaan bumi Berubah-ubah
- (c) Media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* dapat digunakan jika tersedia jaringan internet

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu dalam proses belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien

2. *Flipbook*

Flipbook adalah salah satu jenis animasi klasik yang terdiri dari banyak halaman kertas yang menyerupai buku dan tiap halamannya menunjukkan proses yang akan membuat sesuatu bergerak atau beranimasi

3. *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang menghadapkan siswa untuk memecahkan masalah nyata dan kontekstual dengan mengajarkan siswa untuk berpikir kritis baik secara individu maupun kelompok sehingga dapat membangun pengetahuan untuk dirinya sendiri mengenai masalah yang mereka hadapi

4. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan penilaian yang diberikan setelah proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa dengan melihat perubahan tingkah laku

5. IPAS

IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji bagaimana benda mati dan makhluk hidup berinteraksi di alam semesta dan bagaimana kehidupan manusia sebagai individu dan kelompok sosial berinteraksi dengan alam semesta.