

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk generasi yang cerdas serta berkarakter. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai lingkungan sosial, budaya, dan sejarah. Namun dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPS di sekolah masih menghadapi beragam tantangan, terutama terkait dengan partisipasi siswa dan efektivitas materi terbuka yang digunakan (Pernantah et al., 2022).

Banyak guru masih mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks secara konvensional, yang tidak cukup efektif untuk menarik minat belajar siswa. Akibatnya, siswa cenderung merasa pasif, kurang bersemangat, dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan, terutama yang bersifat abstrak dan tidak kontekstual. Hal ini berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Pentingnya penggunaan bahan ajar yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Mereka juga mengungkapkan bahwa penggunaan media flipbook masih jarang diterapkan di Sekolah Dasar karena keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi informasi.

Penelitian oleh (Sari & Ahmad, 2021) melaporkan bahwa masih kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa dalam pelajaran IPS di kelas IV. Guna mengatasi permasalahan ini, pengembangan flipbook digital dilakukan untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman materi "Indahnya

Keragaman di Negeriku". Menurut mereka, “minimnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa tidak minat dan kurang memahami materi dalam proses pembelajaran” (Oktaviani & Desyandri, 2023) menemukan bahwa sumber belajar di sekolah dasar masih didominasi oleh buku cetak dan LKS yang kurang bervariasi, sehingga menurunkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Pembelajaran IPS sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan karena banyaknya materi hafalan dan penyampaian yang konvensional (Dewi & Sujana, 2022). Penggunaan buku teks sebagai sumber utama sering kali kurang menarik bagi siswa, yang berakhir pada rendahnya minat dan pemahaman mereka terhadap materi tersebut. Di sisi lain, kurangnya media pembelajaran inovatif membuat siswa kesulitan untuk memahami konsep abstrak dalam IPS. (A. D. A. Putri & Sumardi, 2022) menyatakan bahwa materi IPS mengenai keberagaman budaya di SD masih disampaikan dengan cara yang monoton, kurang media pembelajaran, dan tanpa multimedia interaktif. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan bahan ajar yang lebih menarik serta interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Materi IPS yang disajikan sangat luas dan semakin sulit bagi siswa untuk memahami keseluruhan isi. Siswa tidak terlalu tertarik pada pembelajaran IPS. Materi IPS yang tidak relevan dengan lingkungan juga membuat siswa kesulitan dalam mengerti pelajaran yang diberikan. Minat baca siswa yang rendah dan terbatasnya variasi sumber belajar menjadi faktor lainnya.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, penggunaan media digital dalam pendidikan semakin berkembang (Silfia, 2020) . Salah satu media pembelajaran yang

dapat digunakan adalah flipbook. Flipbook adalah sumber pembelajaran digital terbuka yang dirancang menyerupai buku fisik dengan elemen interaktif tambahan seperti gambar, animasi, suara, dan video. Keuntungan flipbook dibandingkan buku teks tradisional adalah penyampaian materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh pelajar. Melalui penggunaan flipbook, siswa dapat lebih terinspirasi untuk belajar, memahami materi dengan lebih baik, dan meningkatkan prestasi belajar mereka (Rendah, n.d.). Flipbook sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dianggap mampu memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Flipbook memiliki tampilan menyerupai buku asli yang dapat dibolak-balik secara digital, serta dapat dilengkapi dengan gambar, audio, video, dan animasi yang menarik. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Penelitian Rusnilawati dan Gustiana (2017) juga menekankan pentingnya pengembangan media flipbook karena penggunaannya di sekolah dasar masih sangat terbatas, khususnya karena sebagian guru belum terbiasa dengan teknologi (Kelas & Dasar, 2014).

Pengembangan bahan ajar flipbook dalam pembelajaran IPS bagi siswa SD kelas IV adalah solusi kreatif untuk meningkatkan efisiensi belajar. Dengan pendekatan ini, materi IPS dapat ditampilkan secara lebih menarik dan visual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep. Studi ini bertujuan mengembangkan materi pembelajaran flipbook dan mengevaluasi kualitas desainnya melalui validasi para ahli dan umpan balik dari siswa (Afriandi, 2020).

Sejalan dengan kebutuhan kurikulum merdeka yang menekankan pengalaman dan aktivitas siswa, guru diharapkan lebih inovatif dalam memilih model pembelajaran yang

dapat melibatkan siswa secara aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang tepat adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL). PJBL adalah metode pembelajaran yang menekankan partisipasi siswa dalam menyelesaikan proyek konkret yang berkaitan dengan materi. Melalui PJBL, siswa tidak hanya memahami konsep secara kognitif, tetapi juga menjalani proses penelitian, perencanaan, pelaksanaan, sampai presentasi hasil karya. Keunggulan PJBL terletak pada kemampuannya dalam mendorong keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C skills), yang merupakan kemampuan penting di era 21.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa PJBL mampu meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang mengkaji penggunaan PJBL dengan media flipbook menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memperoleh penilaian kelayakan tinggi (materi 90% dan media 85%) serta berdampak positif pada pemahaman siswa (Daulay et al., 2024). Untuk mengoptimalkan implementasi PJBL, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses. Di zaman digital, salah satu media yang menjanjikan adalah flipbook. Flipbook adalah media pembelajaran elektronik yang berbentuk buku digital dengan tampilan interaktif mirip buku fisik, dilengkapi dengan fitur multimedia seperti teks, gambar, audio, video, dan tautan interaktif. Flipbook dianggap efektif karena dapat meningkatkan minat baca, memotivasi, dan menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan dengan materi ajar cetak biasa.

Sejumlah penelitian mengonfirmasi keunggulan flipbook dalam pembelajaran. Haryanto et al. (2024) melaporkan bahwa penggunaan flipbook berbasis PJBL dapat

meningkatkan kreativitas dan literasi sains siswa (Daulay et al., 2024) . Demikian pula, penelitian Salsabilah dkk. (2024) menemukan bahwa flipbook berbasis PJBL pada tema energi terbarukan memperoleh skor kelayakan tinggi dari ahli serta respon siswa yang sangat baik (88%–96%)(Daulay et al., 2024). Penelitian lain yang mengembangkan flipbook untuk pembelajaran di SD juga menunjukkan bahwa media ini berdampak positif terhadap minat dan hasil belajar siswa (Lobertus Sivi et al., 2025) .

Namun, studi yang mengintegrasikan flipbook berbasis PJBL khusus pada tema Keberagaman Budaya Bangsa di kelas IV SD masih sangat sedikit. Sebenarnya, isu keberagaman budaya memerlukan pendekatan yang relevan dan melibatkan siswa dalam aktivitas proyek nyata, seperti merancang poster budaya, menampilkan tarian lokal, atau menyusun portofolio mengenai keberagaman di sekitar mereka. Flipbook yang berbasis PJBL dapat menjadi alat yang tepat untuk mengaitkan proyek siswa dengan sumber belajar digital yang menarik dan mudah diakses.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa perlu adanya pengembangan materi pembelajaran flipbook dengan pendekatan Project Based Learning pada tema Keberagaman Budaya Bangsa untuk siswa kelas IV SD. Produk yang dihasilkan diharapkan sesuai dari segi konten dan media, memperoleh tanggapan baik dari siswa, serta berperan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, studi ini sangat penting untuk menyediakan bahan ajar inovatif sebagai alternatif yang mendukung penerapan kurikulum merdeka serta meningkatkan kecintaan siswa terhadap beragam budaya Indonesia.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Siswa Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SD masih terbatas pada buku teks, sehingga kurang menarik dan kurang interaktif bagi siswa.
2. Guru membutuhkan materi terbuka digital yang inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
3. Perlu Pembelajaran yang dilaksanakan guru belum sepenuhnya menerapkan model Project Based Learning (PJBL) yang dapat melatih siswa berpikir kritis, kreatif, serta meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.
4. Belum tersedia bahan ajar flipbook berbasis PJBL yang dikembangkan secara khusus untuk topik *Keberagaman Budaya Bangsaku* pada kelas IV SD.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar Penelitian ini lebih terfokus, maka ditetapkan Batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mengembangkan bahan ajar digital berupa flipbook interaktif berbasis model pembelajaran Project Based Learning (PJBL).
2. Materi yang dijadikan bahan ajar terbatas pada topik Keberagaman Budaya Bangsaku sesuai kurikulum kelas IV SD.
3. Uji coba pengembangan bahan ajar dilakukan secara terbatas pada siswa kelas IV SD di sekolah yang menjadi subjek penelitian.

4. Pengukuran hasil belajar siswa difokuskan pada aspek kognitif yang berkaitan dengan pemahaman materi Keberagaman Budaya Bangsaku.
5. Penggunaan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada model ADDIE (Dewi & Sujana, 2022).

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL) pada topik Keberagaman Budaya Bangsaku untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL) yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru?
3. Bagaimana respon siswa terhadap bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL) yang dikembangkan?
4. Apakah penggunaan bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan Untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL) pada topik Keberagaman Budaya Bangsaku untuk siswa kelas IV SD.

2. Mengetahui Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL) yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL) yang dikembangkan.
4. Mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar flipbook berbasis Project Based Learning (PJBL).

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi yang bermakna baik dari sisi teoritis maupun praktis dalam pengembangan bahan ajar, khususnya dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Dasar (SD).

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan di bidang pengembangan bahan ajar berbasis teknologi digital. Penelitian ini mendukung kajian sebelumnya yang menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini. Khususnya dalam pembelajaran IPS, penggunaan media digital seperti flipbook yang bersifat interaktif dinilai mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa dengan lebih baik, terutama dalam menyampaikan materi yang mengandung konsep sosial, historis, dan geografis secara lebih kontekstual dan visual (Dynasty, 2024).

Dengan demikian, penelitian ini dapat dijadikan referensi akademik bagi pengembangan teori-teori tentang desain bahan ajar digital, strategi pembelajaran berbasis teknologi, dan pengembangan kurikulum tematik yang relevan dengan era digital (Santia & Nurmayani, 2023). Penelitian ini juga dapat mendorong munculnya penelitian lanjutan yang menguji efektivitas, pengaruh, atau dampak penggunaan bahan ajar digital terhadap aspek lain seperti motivasi belajar, keterampilan abad 21, dan literasi digital siswa.

## **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini juga memiliki nilai manfaat praktis yang nyata bagi berbagai pihak yang terlibat langsung dalam dunia pendidikan dasar, yaitu:

### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini memberikan alternatif bahan ajar berupa flipbook interaktif yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran IPS. Media ini menawarkan penyajian materi yang lebih menarik melalui kombinasi teks, gambar, video, dan audio, sehingga guru tidak hanya mengandalkan buku teks konvensional. Dengan tersedianya bahan ajar digital ini, guru dapat:

- 1) Meningkatkan variasi strategi pembelajaran di kelas.
- 2) Menumbuhkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi abstrak melalui visualisasi yang konkret.
- 4) Menghemat waktu dalam penyampaian materi karena flipbook dapat digunakan berulang kali.

**b. Bagi Siswa**

Siswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran akan sangat diuntungkan dengan kehadiran bahan ajar yang interaktif dan menarik ini. Flipbook digital yang dikembangkan dalam penelitian ini memungkinkan siswa:

- 1) Belajar secara lebih menyenangkan karena materi disajikan dengan tampilan visual dan multimedia yang menarik.
- 2) Memahami isi pelajaran IPS dengan lebih mudah karena konsep dijelaskan secara visual dan naratif.
- 3) Belajar secara mandiri di rumah menggunakan perangkat digital seperti laptop atau tablet.
- 4) Termotivasi untuk belajar lebih aktif karena media yang digunakan sesuai dengan dunia digital yang mereka akrabi.

**c. Bagi Sekolah**

Sekolah sebagai lembaga penyelenggara pendidikan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan ajar alternatif dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran. Bahan ajar ini dapat menjadi bagian dari inovasi pembelajaran berbasis digital yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka atau kurikulum tematik integrative, Digunakan untuk mendukung program digitalisasi sekolah, Diterapkan secara luas di mata pelajaran lain sebagai model pengembangan media yang efektif, dan Meningkatkan citra sekolah dalam penerapan teknologi dalam pembelajaran.

**d. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini dapat dijadikan pijakan awal bagi peneliti berikutnya yang tertarik pada tema pengembangan media pembelajaran digital, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Peneliti lain dapat:

- 1) Mengadopsi pendekatan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini (misalnya model ADDIE).
- 2) Melakukan pengembangan media serupa untuk mata pelajaran lain atau jenjang pendidikan berbeda.
- 3) Melanjutkan penelitian ini dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif untuk mengukur efektivitas flipbook terhadap hasil belajar, minat belajar, atau keterampilan berpikir kritis siswa.