

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Masa emas perkembangan kognitif dan afektif siswa pada masa sekolah menjadi pondasi awal perkembangan yang perlu difasilitasi melalui proses pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual. Inovasi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermutu.

Pendidikan memegang peranan vital dalam mengembangkan potensi sumber daya manusia yang perlu menjadi perhatian utama pemerintah dan masyarakat. Merupakan upaya yang dirancang secara sadar untuk menciptakan proses belajar agar peserta didik aktif mengembangkan potensi diri, meliputi aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan.

Perkembangan zaman yang pesat menuntut sistem pendidikan untuk terus beradaptasi dan berinovasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi memberikan pengaruh besar terhadap metode pembelajaran. Di era digital, pendidikan tidak hanya berlangsung di kelas, tetapi juga dapat diakses secara daring melalui berbagai platform, sehingga memperluas kesempatan memperoleh pendidikan berkualitas tanpa terhalang jarak.

Negara maju dapat diwujudkan melalui pendidikan. Untuk memajukan pendidikan di Indonesia, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Prof. Dr. Abdul Mu'ti, M.Ed., menegaskan bahwa Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka tetap

berjalan berdampingan dengan pendekatan pembelajaran mendalam yang menekankan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan keaktifan siswa. Merdeka Belajar sendiri merupakan upaya mengembalikan esensi asesmen dengan memberi kebebasan kepada sekolah dalam mengembangkan penilaian berdasarkan kompetensi dasar kurikulum (Belajar et al., 2020). Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang lebih fleksibel, sehingga materi dapat dioptimalkan agar siswa memiliki waktu cukup untuk memahami konsep dan menguatkan kompetensi. Dalam pelaksanaannya, guru diberi kebebasan memilih perangkat pembelajaran agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa.

Kurikulum Merdeka menekankan pada konten esensial sehingga materi lebih ringkas, sederhana, dan bermakna. Salah satu mata pelajaran penting adalah IPAS, yang merupakan gabungan IPA dan IPS pada jenjang sekolah dasar. Penggabungan ini bertujuan agar siswa lebih siap mengikuti pembelajaran IPA dan IPS secara terpisah di jenjang pendidikan selanjutnya (Ayu et al., 2021).

IPAS merupakan mata pelajaran integratif yang membekali siswa dengan pemahaman tentang alam dan kehidupan sosial. Pembelajarannya tidak hanya menekankan konsep ilmiah, tetapi juga mengembangkan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Selain itu, IPAS juga mendukung kemampuan berbahasa siswa untuk memahami teks, menyampaikan ide, serta mengungkapkan hasil pengamatan secara lisan dan tulisan.

Dalam praktiknya, pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih sering menggunakan pendekatan konvensional yang tekstual, kurang fleksibel, dan minim

eksplorasi. Siswa cenderung pasif serta belum mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, materi pembelajaran masih bersifat umum dan jarang memanfaatkan budaya lokal, sehingga motivasi belajar rendah, pemahaman konsep kurang mendalam, dan pembelajaran belum kontekstual maupun menyentuh aspek afektif siswa.

Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, media pembelajaran perlu dikembangkan secara kreatif untuk meningkatkan motivasi serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah bahan ajar berbasis flipbook digital, yaitu buku digital interaktif dengan tampilan menarik, navigasi mudah, serta dapat dilengkapi gambar, video, audio, dan animasi. Penggunaan flipbook memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif karena menggabungkan aspek visual, audio, dan kinestetik, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Flipbook juga efektif dalam menyajikan materi secara visual dan interaktif (Pradani & Aziza, 2019).

Agar pembelajaran lebih bermakna dan kontekstual, bahan ajar perlu mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal yang dekat dengan kehidupan siswa. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah culture fusion, yaitu pendekatan yang menggabungkan budaya lokal ke dalam proses dan materi pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep IPAS secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkan serta menerapkan nilai-nilai budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Nadhyva Maulida Farih & Dya A'yun, 2024). Integrasi budaya dalam pembelajaran memberikan dampak psikologis yang positif karena mampu membangun kedekatan emosional antara siswa dan materi ajar, serta

menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya yang dimiliki.

Dalam konteks Aceh, salah satu upaya strategis penguatan pendidikan berbasis budaya lokal adalah program “Sehari Berbudaya Aceh Pasti”. Program ini merupakan gerakan pendidikan karakter yang mendorong siswa menerapkan nilai-nilai budaya Aceh dalam kegiatan belajar, seperti berpakaian, berbahasa, bersikap, dan berinteraksi. Nilai-nilai seperti *Peumulia Jamee* (memuliakan tamu), *Adat Bak Po Teumeureuhom* (menjunjung adat), *Syara’ Bak Po Teungku* (menghormati agama), dan *Tameuta Bak Po Hukom* (taat hukum) menjadi dasar dalam pembentukan karakter berbasis budaya Aceh yang luhur dan kaya nilai.

Program ini memiliki potensi besar sebagai dasar pengembangan bahan ajar IPAS yang tidak hanya bersifat ilmiah, tetapi juga berkarakter dan berbasis budaya. Pelestarian kearifan lokal dapat dilakukan dengan mengenalkan nilai-nilai tersebut kepada siswa, khususnya di sekolah dasar sebagai fondasi pembentukan karakter. Pengenalan kearifan lokal dalam pembelajaran dapat diintegrasikan melalui media seperti video animasi, sehingga lebih mudah dipahami dan mampu menarik perhatian siswa dalam proses belajar (Kasmini, 2023).

Dengan mengintegrasikan program *Sehari Berbudaya Aceh Pasti* (SEDATI) ke dalam flipbook IPAS, siswa tidak hanya mempelajari konsep ilmiah seperti lingkungan, makhluk hidup, sosial masyarakat, dan kebencanaan, tetapi juga memahami nilai-nilai kearifan lokal sebagai identitas Aceh. Materi berbasis budaya ini dapat dikemas dalam bentuk narasi cerita, infografik budaya, soal kontekstual, hingga proyek yang menggabungkan sains dan budaya. Melalui kegiatan tersebut, siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sekaligus

mengembangkan kemampuan berbahasa, baik secara lisan melalui diskusi dan presentasi maupun secara tertulis melalui laporan, cerita, dan deskripsi budaya.

Penggunaan flipbook berbasis budaya lokal dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa karena materi yang relevan dengan kehidupan mereka mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman secara signifikan. Keterlibatan aktif dan emosional juga membuat hasil belajar lebih tahan lama, sehingga pendekatan *culture fusion* tidak hanya menjadi sarana pelestarian budaya, tetapi juga strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas V SD Negeri 45 Banda Aceh, dari 27 siswa hanya 46% yang mencapai KKM 75 pada mata pelajaran IPAS, sedangkan 54% belum tuntas, dengan rata-rata kelas masih di bawah standar. Selain itu, bahan ajar yang digunakan belum optimal memanfaatkan media digital dan belum mengintegrasikan nilai budaya lokal melalui program SEDATI. Hal ini menunjukkan perlunya pengembangan bahan ajar inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis flipbook dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena menyajikan materi secara interaktif melalui teks, gambar, audio, dan animasi. Namun, penelitian tersebut umumnya belum mengintegrasikan pendekatan *culture fusion* berbasis program SEDATI secara sistematis dalam pembelajaran IPAS. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan, yaitu belum dikembangkannya flipbook berbasis *culture fusion* SEDATI yang disusun melalui tahapan pengembangan terstruktur untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa sekolah dasar.

Penulis mengembangkan flipbook yang diadopsi dari internet berdasarkan analisis kebutuhan siswa serta integrasi budaya lokal SEDATI, dengan memadukan materi IPAS melalui pendekatan *culture fusion*. Pengembangan ini diharapkan dapat membuat konten pembelajaran lebih relevan dengan lingkungan dan pengalaman nyata peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPAS siswa.

SD Negeri 45 Banda Aceh adalah salah satu sekolah dasar yang melaksanakan program SEDATI setiap hari Kamis sesuai arahan Dinas Pendidikan. Program ini bertujuan melestarikan budaya lokal dengan mengenalkan dan membiasakan siswa pada berbagai aspek budaya Aceh, seperti tarian tradisional, kuliner khas, dan nilai-nilai adat. Selain itu, SEDATI juga berfokus pada penguatan karakter siswa melalui penanaman nilai kearifan lokal agar terbentuk pribadi yang berbudaya dan beretika.

Berdasarkan latar belakang, penulis tertarik mengembangkan media flipbook digital di tingkat SD mengangkat judul penelitian “Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis *Culture Fusion* SEDATI untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 45 Banda Aceh.”

## **1.2. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kevalidan bahan ajar *flipbook* berbasis *culture fusion* sedati pada IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 45 Banda Aceh?
2. Bagaimana kepraktisan bahan ajar *flipbook* berbasis *culture fusion* sedati pada

IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

3. Apakah efektif bahan ajar *flipbook* berbasis culture fusion sedati pada IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

### 1.3. Batasan Masalah

1. Riset ini merupakan *Research and Development* yang menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Namun, tahap evaluasi yang dilakukan terbatas pada evaluasi formatif, yaitu evaluasi pada setiap tahap pengembangan untuk melihat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk, serta belum sampai pada evaluasi sumatif dalam skala luas.
2. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar *flipbook* berbasis culture fusion Sedati yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku saat penelitian dilakukan.
3. Subjek uji coba penelitian terbatas pada satu kelas, yaitu siswa kelas V SD yang berjumlah 27 siswa.
4. Efektivitas bahan ajar diukur terbatas pada peningkatan hasil belajar ranah kognitif melalui tes pretest dan posttest yang dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain.
5. Materi dalam penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan materi Harmoni dalam Ekosistem Kelas V SD.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui:

1. Kevalidan bahan ajar *flipbook* berbasis culture fusion sedati dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Kepraktisan bahan ajar *flipbook* berbasis culture fusion sedati untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Keefektifan bahan ajar *flipbook* berbasis culture fusion sedati dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Pendidik, memberikan alternatif penggunaan media dalam proses pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran
2. Peserta didik, memberikan pengalaman belajar yang baru dengan penggunaan media interaktif
3. Sekolah, menjadi masukan untuk penggunaan bahan ajar berbasis media sebagai cara untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran
4. Penulis, menjadi peningkatan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

BAB I Pendahuluan, peneliti memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II mencakup Landasan Teori. Bab ini menguraikan landasan teori

yang relevan dengan tema penelitian. Beberapa pokok bahasan utama meliputi teori tentang bahan ajar dan media *flipbook* digital, konsep culture fusion yang diintegrasikan dalam pembelajaran, serta teori mengenai hasil belajar. Selain itu, juga disajikan kajian penelitian terdahulu yang relevan sebagai penguatan teori, kerangka berpikir yang menggambarkan alur logis penelitian.

BAB III menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian, mendeskripsikan jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan lokasi penelitian, desain atau tahapan pengembangan produk model ADDIE, teknik instrumen pengumpulan data, serta teknik analisis data.