

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang besar bagi semua bidang, termasuk bidang pendidikan. Pendidikan saat ini memasuki masa-masa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan merupakan bentuk inovasi yang bertujuan untuk mempersiapkan diri menghadapi persaingan di era globalisasi.¹ Salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Pada pembelajaran Abad 21, siswa sudah seharusnya dibekali untuk memiliki kemampuan dasar yang dilengkapi dengan pemikiran yang kritis dan kreatif. Pada kecakapan abad 21 itu terdapat kemampuan 4C yaitu keterampilan berpikir kreatif (*Creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*Critical thinking and Problem solving*), komunikasi (*Communication*), dan kolaborasi (*Collaboration*), oleh karena itu tercapainya pembelajaran abad 21 didukung juga oleh seorang guru dalam mengembangkan rencana pembelajaran yang berisi kegiatan 4C.² Inovasi dalam pendidikan diperlukan untuk bisa menunjang siswa dalam memiliki keterampilan pada abad-21. Menurut Kalimatus Sa'adiyah, Pembelajaran digital dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang segar dan berbeda bagi baik peserta didik maupun guru. Siswa perlu memperoleh

¹ Mutiara Saparina, Dede Suratman & Asep Nursangaji. Kelayakan Flipbook Digital sebagai Media Pembelajaran pada Materi Lingkungan di Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa* Vol. 9 No. 9 2020, 2

² Yanti, Elmi, Masmelda Utari, and Sandijal Putra. "Media digital dalam memberdayakan kemampuan berpikir kritis abad 21 pada pembelajaran IPA di sekolah dasar." *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad* 14.1 (2024).

metode pembelajaran yang sejalan dengan kemajuan zaman agar mampu meningkatkan ketertarikan dan partisipasi mereka dalam proses belajar.³

Pembelajaran saat ini, dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan media dari berbagai sumber sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Hal ini didukung dengan perkembangan teknologi pada era revolusi industri 4.0 saat ini. Kondisi ini menuntut pendidik untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran sehingga mendukung proses pembelajaran.⁴ Teknologi informasi berperan dalam menyajikan media pembelajaran dalam berbagai bentuk yang lebih menarik bagi peserta didik, guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training*, bahan ajar adalah segala bentuk bahan, informasi, alat, dan teks yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas.⁵ Sedangkan menurut Abdul Majid, bahan ajar ini dapat berupa bahan yang tertulis atau tertulis. Bahan ajar merupakan konten atau materi dari kurikulum yang perlu dikuasai oleh peserta didik sebagai bagian dari pencapaian tujuan kurikulum.⁶ Selain itu, bahan ajar merupakan kumpulan perangkat yang mencakup materi pelajaran, metode, batasan, serta teknik

³ Kalimatus, Sa'diyah. Pengembangan E-Modul berbasis Digital Flipbook untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh di SMA. Edukatif: *Jurnal Ilmu Pendidikan* Vo. 3 No. 4 (2021), 1299

⁴ Luh, Devi Herliandry. Nurhasanah. Maria, Enjelina Suban. Heru, Kuswanto. Pembelajaran pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan* Vol.22 No. 1 2020, 67

⁵ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta: DIVA Press, 2015) hlm. 16

⁶ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 174

penilaian yang disusun secara sistematis dan menarik, dengan tujuan untuk membantu pencapaian kompetensi dan subkompetensi secara menyeluruh. Bahan ajar dapat diartikan sebagai berbagai jenis materi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar antara guru dan siswa, sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011)⁷, media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran karena dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi, serta merangsang aktivitas belajar siswa. Media ini bahkan bisa memengaruhi kondisi psikologis peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS adalah *Flipbook* berbasis *Discovery Learning*. *Flipbook* tersebut merupakan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih efektif. Selain itu, *Flipbook* mampu menjadikan buku digital lebih interaktif dan menarik bagi siswa, karena menyajikan informasi secara visual yang memudahkan pemahaman terhadap konsep-konsep yang kompleks.

Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV MI Miftahul Huda Ngrecu, ditemukan beberapa permasalahan belajar yang dialami oleh peserta didik kelas IV. *Pertama*, dalam pembelajaran IPAS, siswa menunjukkan rendahnya motivasi belajar yang berdampak pada hasil belajar yang kurang optimal. *Kedua*, penguasaan

⁷ Arsyad, A. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada

materi IPAS, khususnya pada topik tumbuhan sebagai sumber kehidupan di bumi, masih rendah sehingga siswa kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung. *Ketiga*, hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh ceramah dan diskusi. *Keempat*, kurangnya pemahaman siswa terhadap materi IPAS terlihat selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung pemahaman siswa, sehingga pemahaman siswa pun masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis dalam menyelaraskan antara kurikulum dan metode pembelajaran yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.⁸

Pendidik memainkan peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Seorang pendidik diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan untuk peserta didik mereka. Penguasaan guru terhadap berbagai jenis media pembelajaran sangat penting untuk memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran IPAS. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat ditangkap oleh indra manusia dan berfungsi sebagai alat bantu, sarana, dan saluran komunikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus dirancang dengan cara yang paling inovatif dan efektif untuk merangsang pikiran dan perasaan peserta didik.

Media pembelajaran sebagai sumber belajar sangatlah dibutuhkan pada pendidikan Sekolah Dasar (SD), hal ini dikarenakan peserta didik lebih

⁸ Wawancara dengan Atik Zainun Afifah, tanggal 9 September 2024 di MI Miftahul Huda Ngreco

tertarik untuk mendapatkan materi pembelajaran secara konkret daripada berupa abstrak. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran memiliki peranan untuk dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang menekankan pada pemberian pengalaman langsung kepada peserta didik agar dapat mencari tahu, memahami dan menjelajahi alam sekitar adalah Ilmu Pengetahuan Alam & Sosial (IPAS). Dengan penggunaan media yang tepat, pemilihan media sebagai alat bantu mempunyai fungsi untuk mempermudah tercapainya tujuan pembelajaran IPAS. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk pembentukan materi pembelajaran yang efektif dan efektif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diperlukan solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mempermudah komunikasi dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik secara terstruktur, sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Salah satu bentuk media pembelajaran yang relevan dan dapat dikembangkan adalah *Flipbook* berbasis *Discovery Learning*. Media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* dianggap efektif untuk menyampaikan informasi secara terorganisir dan menarik selama kegiatan belajar. Pengembangan media ini dipilih oleh peneliti sebagai upaya untuk mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar.

Oemar Hamalik menyatakan bahwa *discovery* adalah proses

pembelajaran yang menitik beratkan pada mental intelektual para siswa dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di lapangan.⁹ Dengan demikian, dalam model pembelajaran *Discovery Learning*, materi pelajaran tidak diberikan secara langsung dalam bentuk akhir, melainkan siswa didorong untuk mengenali sendiri hal-hal yang ingin mereka pelajari. Setelah itu, mereka mencari informasi secara mandiri, lalu mengolah dan menyusun pemahaman mereka hingga terbentuk menjadi suatu kesimpulan atau hasil akhir..

Dengan menggunakan *Discovery Learning*, tujuan mereka adalah untuk mengubah suasana belajar dari yang pasif menjadi yang aktif dan kreatif. Pembelajaran harus diubah dari orientasi guru ke orientasi siswa. Ini berarti bahwa siswa dalam mode ekspositori hanya menerima informasi secara keseluruhan dari guru dan siswa dalam mode pencarian menemukan informasi sendiri. Dan Ketika seorang guru memanfaatkan aplikasi *Discovery Learning*, mereka perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Menurut Bruner, proses pembelajaran akan lebih efektif dan kreatif jika guru memberi siswa kesempatan untuk menemukan gagasan, teori, aturan, atau pemahaman melalui pengalaman langsung dalam situasi yang nyata.¹⁰ Hal ini memungkinkan siswa menemukan makna bagi diri mereka sendiri dan mempelajari konsep dalam bahasa yang mereka pahami.

⁹ Illahi, M. T. Pembelajaran Discovery Strategy & Mental Vocational Skill. (Jogjakarta: DIVA Press.2012),29

¹⁰Ariska, Romi. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Scientific Pada Materi Perbandingan Kelas Vii Di Smpn 2 Batipuh." (2018).

Dalam penelitian ini, peneliti menggabungkan proses pembelajaran menggunakan *Flipbook* berbasis *Discovery Learning*. Penggunaan media *Flipbook* bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disampaikan oleh guru. *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* merupakan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran dengan efek visual 3D. Aplikasi ini mampu menyajikan tampilan buku digital yang lebih menarik melalui penambahan animasi, gambar, dan video. *Flipbook* termasuk salah satu perangkat lunak edukatif yang dapat menghadirkan animasi, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif bagi peserta didik. Media ini menggunakan komputer dan menggabungkan antara teks, gambar, suara, animasi, serta video dalam penyajiannya.

Flipbook berbasis *Discovery Learning* memiliki sejumlah keunggulan, antara lain mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk teks, gambar, serta dilengkapi dengan elemen warna yang menarik perhatian siswa. Selain itu, media ini mudah dibuat, berbiaya rendah, portabel, dan dapat meningkatkan partisipasi belajar siswa.¹¹ Meski demikian, kelemahannya adalah penggunaannya terbatas hanya untuk individu atau kelompok kecil, yakni sekitar 4 hingga 5 orang.¹²

Kelebihan *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* pada penelitian ini terdapat sintaks-sintaks atau tahapan pembelajaran *Discovery Learning*,

¹¹ Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. (Bandung: Wacana Prima.2008), 88-89

¹² Yuli Wahyuliyani, dkk. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti. Jurnal TARBAWY, Vol. 1(1). (2016),69-79.

terdapat video pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan pemahaman siswa, selain sintaks dan video pembelajaran terdapat *barcode* yang dapat di *scan* dengan dilengkapi link agar dapat memudahkan siswa untuk mengakses soal dan video pembelajaran.

Hal ini di perkuat oleh penelitian yang relevan yaitu penelitian Amanullah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dapat menunjang proses pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0.¹³ Dan oleh Ghofur menunjukkan bahwa *Flipbook* dapat digunakan sebagai alat untuk membantu siswa belajar.¹⁴ Selain itu, menurut Hariyanti yang berbasis *Discovery Learning* dapat membantu siswa memahami lebih baik apa yang mereka lihat dan lakukan.

Berdasarkan hasil identifikasi sejumlah permasalahan di atas, peneliti kemudian memusatkan perhatian pada kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yang menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dan berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman mereka terhadap pembelajaran. Dari latar belakang permasalahan diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan *Flipbook* Berbasis *Discovery Learning* Tumbuhan Sumber Kehidupan**

¹³ Mohamad Abror Amanullah. Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran, Special Issue, SEMNASDIKJAR 2019 ISSN 2303-3800 (Online), ISSN 2527-7049 (Print). 2020

¹⁴ Abdul Ghofur, Rudy Kustijono. Pengembangan e-Book Berbasis Flash KVisoft FlipBook Pada Materi Kinematika Gerak Lurus Sebagai Sarana Belajar Siswa SMA KELAS X. Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF) Vol. 04 No. 02, Mei 2015, 176-180 ISSN: 2302-4496

Di Bumi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV MI Miftahul Huda Ngreco”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan-rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi di MI Miftahul Huda Ngreco?
2. Bagaimana kelayakan terhadap media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* pada materi Tumbuhan Sumber Kehidupan Di Bumi di MI Miftahul Huda Ngreco?
3. Bagaimana keektifan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* dalam meningkatkan pemahaman siswa di MI Miftahul Huda Ngreco?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk meningkatkan pemahaman siswa di MI Miftahul Huda Ngreco
2. Menguji kelayakan terhadap media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk meningkatkan pemahaman siswa di MI Miftahul Huda Ngreco
3. Menguji keefektifan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi untuk

meningkatkan pemahaman siswa di MI Miftahul Huda Ngreco

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan berupa *Flipbook*. Flipbok ini dikembangkan dan dimodifikasi dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. Spesifikasi produk yang peneliti kembangkan dari *Flipbook* sebagaimana berikut ini:

1. Media yang dihasilkan adalah media digital berupa *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* mata pelajaran IPAS materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi.
2. Desain media ini mengatur tata letak pada sampul depan dan sampul belakang dengan menarik, bertujuan agar siswa lebih tertarik untuk belajar IPAS.
3. Menggunakan variasi huruf yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar, sehingga mudah dibaca dan menarik untuk dipelajari.
4. Warna yang dominan digunakan adalah warna cerah yang sesuai dengan dunia anak-anak.
5. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Heyzine Flipbook*
6. Media pembelajaran ini berguna sebagai bahan referensi dan bacaan khusus dalam materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi

E. Pentingnya Pemahaman dan Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* pada materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi serta memberi inovasi bagi penelitian pengembangan dalam dunia pendidikan.

a) Manfaat Praktis

1. Bagi peserta didik

- a. Peserta didik dapat lebih bersemangat dalam pembelajaran sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi.
- b. Dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran IPAS

2. Bagi pendidik

- a. Menambah ketersediaan media pembelajaran mengenai materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi
- b. Memotivasi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran
- c. Menambah pengetahuan dan media pembelajaran elektronik berbentuk E-book berupa *Flipbook*

3. Bagi Sekolah

Pengembangan media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* ini diharapkan dapat menjadi inovasi baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Serta dapat

Meningkatkan mutu pendidikan dan berfungsi sebagai sumber masukan bagi sekolah, bahwa dengan adanya pengembangan *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* ini dapat meningkatkan pemahaman terhadap peserta didik.

4. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini memberikan pengalaman dan wawasan baru untuk peneliti. Hasilnya pun dapat peneliti terapkan di kemudian hari saat menjadi pendidik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Beberapa asumsi yang mendasar penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Dengan pengembangan media buku bergambar *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* yang didesain semenarik mungkin dengan banyak gambar, siswa akan lebih senang membaca dan pemahaman siswa lebih meningkat dalam pembelajaran materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi pada mata pelajaran IPAS.
- b. Dapat memberikan motivasi siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
- c. Siswa sebagai subyek penelitian mengikuti pembelajaran IPAS dengan menggunakan media *Flipbook* berbasis *Discovery Learning* dengan sungguh-sungguh dan terkontrol.

2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

- a. Penelitian dan pengembangan ini berfokus pada satu subjek, yaitu subjek materi Tumbuhan sumber kehidupan di bumi
- b. Pemahaman peserta didik tentang materi tumbuhan sumber

kehidupan di bumi.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelusuran yang ada, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan, yaitu:

1. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mafdurotul Goliah tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Materi Bagian Tubuh Tumbuhan untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik,” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta didik dapat meningkat melalui penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* pada materi bagian tubuh tumbuhan di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini mencakup data kuantitatif dan kualitatif, yang terdiri dari data primer dan sekunder. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV di SDN Tegal Ratu. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data produk meliputi lembar validasi oleh ahli media, ahli materi, kisi-kisi instrumen hasil belajar, serta instrumen hasil belajar dari pakar, dan *Skala Likert*. Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* menggunakan *Uji Paired Sample Test* di SPSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media *Flipbook* layak dan efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bagian tubuh tumbuhan, yang ditunjukkan

dengan tercapainya nilai KKM di atas 75 setelah penggunaan media *Flipbook* sebagai alat pembelajaran.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek yang diteliti, yaitu kelas IV. Selain itu, kedua penelitian menggunakan metode penelitian yang sama, yaitu *research and development (R&D)*. Jenis media yang dikembangkan juga serupa, yaitu media pembelajaran *Flipbook*. Selain itu, materi yang dikembangkan pada kedua penelitian juga berkaitan dengan IPAS.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah lokasi penelitian. Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya di SDN Tegal Ratu. Sedangkan yang akan diteliti peneliti di MI Miftahul Huda Ngreco.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novita Wulandari pada tahun 2020 merupakan penelitian pengembangan dengan pendekatan *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model pengembangan dari Sugiyono. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Flip Book Maker yang dikembangkan dinilai sangat baik dan layak digunakan sebagai alat pembelajaran untuk siswa kelas IV SD/MI dalam mata pelajaran Fiqih. Hasil ini didukung oleh validasi dari para ahli, yang memberikan skor 3,60 dari ahli materi, 3,81 dari ahli media, 3,93 dari pendidik, dan 3,85 berdasarkan tanggapan dari peserta didik.¹⁵

¹⁵ Novita Wulandari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas IV", Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada subjek yang diteliti, yaitu sama-sama siswa kelas IV, serta metode yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*. Selain itu, kedua penelitian juga mengembangkan jenis media yang sama, yakni media pembelajaran *Flipbook*

Perbedaan terletak pada materi dan lokasi penelitian. Penelitian sebelumnya mengangkat materi fiqih kelas IV semester genap, sementara penelitian ini mengembangkan *Flipbook* dengan materi IPAS untuk kelas IV semester genap. Lokasi penelitian sebelumnya dilakukan di MIN 7 Bandar Lampung, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di MI Miftahul Huda Ngreco C.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Alvin Vikiantika dan Nurita Primasatya pada tahun 2022 menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Flipbook* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IA di SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan hasil dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa mencapai 56%, yang belum memenuhi standar ketuntasan kelas. Namun, pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 30%, sehingga sebanyak 25 siswa mencapai ketuntasan dengan persentase keberhasilan belajar sebesar 86%. Capaian ini menunjukkan bahwa penelitian telah memenuhi kriteria ketuntasan minimum sebesar 75%,

sehingga proses tindakan dihentikan.

Persamaan sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran *Flipbook*.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, metode penelitian, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi Matematika sedangkan materi yang dimuat pada *Flipbook* yang akan dikembangkan peneliti adalah materi IPAS. Subjek penelitian yang diteliti penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas I, sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV. Lokasi penelitian sebelumnya di SDN Sukorame 2 Kota Kediri, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di MI Miftahul Huda Ngreco. Selanjutnya metode penelitian sebelumnya adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sedangkan peneliti menggunakan R&D.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Lutviana Putri termasuk dalam jenis penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPA tentang sistem pencernaan manusia di tingkat sekolah dasar. Validitas media ini dibuktikan melalui hasil penilaian dari berbagai pihak, yaitu ahli materi dengan rata-rata persentase 78%, ahli media sebesar 81%, dan ahli pembelajaran sebesar 83%. Uji coba terbatas pada lima siswa

menunjukkan persentase skor sebesar 84%. Selain itu, hasil analisis uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti lebih kecil dari 0,05, sehingga menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah penggunaan media.

Persamaan sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran *Flipbook*, dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode (R&D).

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, subjek penelitian, dan lokasi penelitian. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi IPA sedangkan materi yang dimuat pada *Flipbook* yang akan dikembangkan peneliti adalah materi IPAS. Subjek penelitian yang diteliti penelitian sebelumnya adalah peserta didik kelas V, sedangkan subjek penelitian yang akan diteliti oleh peneliti adalah peserta didik kelas IV. Selanjutnya lokasi penelitian sebelumnya di SDN Kradenan, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di MI Miftahul Huda Ngreco.

5. Berdasarkan penelitian tentang “pengembangan media pembelajaran e- modul berbasis *Flipbook* maker pada materi gaya dan gerak di kelas IV sdn bahagia 04” yang dilakukan oleh Apri Utami Parta Santi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan jenis R&D (Research and Development). Hasil penilaian dari ahli media memperoleh persentase nilaiakhir 94% yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Hasil penilaian dari ahli bahasa memperoleh

persentase nilai akhir 86% yang masuk pada kriteria “sangat layak”. Jika dihitung pencapaian hasil penilaian validasi ahli, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran e-modul berbasis *Flipbook* maker ini mendapatkan nilai uji kelayakan yang sangat layak dengan perolehan angka rata-rata sebesar 92% melalui uji validasi ahli, sehingga mendapatkan kategori “sangat layak”. Hasil respon peserta didik yang dilakukan dalam uji coba kelompok kecil yang dilakukan kepada 10 peserta didik memperoleh hasil persentase 94,4% dengan kriteria “sangat baik”. Dan uji coba kelompok besar yang dilakukan kepada 20 peserta didik memperoleh hasil persentase 87,8% dengan kriteria “sangat baik”.

Persamaan sebelumnya dengan penelitian ini adalah jenis media yang diangkat sama-sama menggunakan media pembelajaran *Flipbook*, dalam penelitian ini sama-sama menggunakan metode (R&D). Subjek penelitian yang diteliti sama-sama kelas IV.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah materi yang dimuat, dan lokasi penelitian. Materi yang digunakan penelitian sebelumnya adalah materi gaya dan gerak sedangkan materi yang dimuat pada *Flipbook* yang akan dikembangkan peneliti adalah materi tumbuhan sumber kehidupan di bumi. Selanjutnya lokasi penelitian sebelumnya di SDN Bahagia 04, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di MI Miftahul Huda Ngreco.

6. Berdasarkan penelitian tentang ”Penggunaan *Flipbook* untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 tentang Tumbuhan sebagai

Sumber Kehidupan” yang dilakukan di SDN 1 Jakarta. Penelitian ini dilakukan oleh Sari, D. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penggunaan *Flipbook* dalam pembelajaran tentang tumbuhan sebagai sumber kehidupan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas 4. Metode ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar akademis, tetapi juga minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran IPAS. Penelitian ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat menjadi kunci untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.¹⁶

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran *Flipbook*, serta fokus pada mata pelajaran IPAS. Subjek penelitian juga serupa, yaitu peserta didik kelas IV.

Perbedaan terletak pada metode penelitian dan lokasi pelaksanaannya. Penelitian sebelumnya menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan yang berbeda. Lokasi penelitian sebelumnya berada di SDN 1 Jakarta, sementara penelitian ini dilakukan di MI Miftahul Huda Ngreco..

7. Penelitian yang dilakukan oleh Arina Muallifah merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development/R&D*). Hasil penelitian

¹⁶ Sari, D. (2021). "Penggunaan Flipbook untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 4 tentang Tumbuhan sebagai Sumber Kehidupan". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 45-53

ini menunjukkan bahwa bahan ajar elektronik berupa *Flipbook* interaktif yang mengangkat tema kearifan lokal dinilai layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPS, khususnya pada topik interaksi manusia dengan lingkungan dan dampaknya. Keefektifan tersebut dibuktikan dengan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest, dengan peningkatan rata-rata hasil belajar (N-gain) sebesar 0,355 yang termasuk dalam kategori sedang.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis media yang digunakan, yaitu media pembelajaran *Flipbook*, serta metode penelitian yang sama-sama menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)*.

Perbedaan keduanya terletak pada materi pembelajaran, subjek penelitian, dan lokasi pelaksanaan. Penelitian sebelumnya membahas materi IPS dengan subjek siswa kelas V, sementara penelitian ini mengembangkan materi IPAS dengan subjek siswa kelas IV. Selain itu, lokasi penelitian juga berbeda antara keduanya. Selanjutnya lokasi penelitian sebelumnya di SDN 1 Wulung Blora, Sedangkan penelitian ini sendiri berlokasi di MI Miftahul Huda Ngreco.

H. Definisi Istilah atau Operasional

Untuk terhindar dari kesalahan penafsiran, berikut ini dijelaskan beberapa definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu serta menguji tingkat

keefektifannya. Dalam prosesnya, penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk merancang produk, kemudian dilanjutkan dengan pengujian efektivitas guna memastikan bahwa produk tersebut layak digunakan oleh masyarakat luas.

2. *Flipbook*

Flipbook adalah jenis buku digital yang disajikan dalam format bolak-balik, di mana satu halaman dapat memuat narasi atau materi, dan terdapat bagian lain yang dapat dibuka layaknya jendela tanpa berpindah dari halaman tersebut. *Flipbook* juga termasuk perangkat lunak komputer yang dirancang untuk menyajikan tampilan yang menarik, sehingga mampu menghadirkan media pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik. Media ini dapat diakses melalui komputer maupun ponsel, dan mengintegrasikan berbagai elemen seperti teks, gambar, animasi, dan video dalam penyampaiannya.

3. *Discovery Learning*

Proses pembelajaran yang menitikberatkan pada mental intelektual para siswa dalam memecahkan berbagai persoalan yang dihadapi, proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan suatu konsep, teori, aturan, atau pemahaman melalui contoh-contoh yang ia jumpai dalam kehidupannya, sehingga menemukan suatu konsep atau generalisasi yang dapat diterapkan di SD/MI.

4. IPAS

IPAS adalah gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS yang diajarkan

pada kelas IV. Dimana mata pelajaran IPAS disusun pada kurikulum terbaru yaitu Kurikulum Merdeka. IPAS dari Kurikulum Merdeka ini mengajarkan pada lingkungan nyata seperti disekolah dan disekitar rumah. IPAS adalah ilmu yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati dialam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.

5. Pemahaman Siswa

Pemahaman siswa adalah kemampuan mereka untuk memahami materi pelajaran atau konsep yang diajarkan oleh guru atau diperoleh melalui pengalaman langsung. Ini melibatkan proses mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada, serta kemampuan untuk menerapkan konsep tersebut dalam situasi yang berbeda. Pemahaman yang baik mencakup pemahaman yang mendalam dan kemampuan untuk menjelaskan kembali konsep tersebut dengan cara yang jelas dan terstruktur. Adapun indikator pemahaman yaitu menafsirkan (*interrpreting*), memberikan contoh (*exermplifying*), mengklasifikasikan (*classifyng*), meringkas (*surmmarizing*), menarik kesimpulan (*inferring*), membandingkan (*comparing*), menjelaskan (*explaning*).

6. Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik merujuk pada ciri-ciri, sifat, dan kondisi

yang melekat pada setiap individu yang sedang dalam proses belajar. Karakteristik ini mencakup berbagai aspek yang mempengaruhi cara mereka menerima, mengolah, dan mengaplikasikan informasi atau keterampilan baru. Karakteristik peserta didik sering kali menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam berbagai aspek, termasuk kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Mereka mulai mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang konsep-konsep abstrak dan kompleks dalam mata pelajaran seperti IPAS.