

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. *Flipbook*

Media *Flipbook* Digital adalah media pembelajaran berbentuk buku virtual menyerupai album yang berisi materi pelajaran dengan tampilan menarik, seperti kolom berwarna-warni. Desain *Flipbook* Digital dibuat semenarik mungkin agar siswa menjadi lebih tertarik, aktif, dan bersemangat dalam belajar.³⁷ Media ini dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, video, serta suara sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Seiring perkembangan teknologi, *Flipbook* digital kini memiliki tampilan dan navigasi yang lebih menarik bagi pengguna. Dalam penelitian ini, *flipbook* konvensional yang biasanya berupa lembaran kertas dikembangkan menjadi versi digital. *Flipbook* digital disusun secara sistematis dalam unit pembelajaran kecil yang berfungsi sebagai bahan ajar mandiri untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dilengkapi dengan elemen multimedia dan navigasi yang memudahkan pengguna.

Dengan demikian, *Flipbook* digital dapat disimpulkan sebagai media pembelajaran berbentuk buku digital yang halamannya dapat dibalik secara virtual dan memuat unsur suara serta gambar berwarna untuk menarik minat belajar siswa.

Kelebihan *Flipbook* Digital (Rahmawati):

1. Menyajikan materi dalam bentuk teks, kalimat, dan gambar yang menarik.
2. Dapat diberi warna-warni sehingga lebih memikat perhatian siswa.

³⁷ Luh Nuryani dan Ida Gede Surya Abadi, "Media Pembelajaran Flipbook Materi Sistem Pernapasan Manusia pada Muatan IPA Siswa Kelas V SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5,2. (2021), 247-254. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2.32934>

3. Mudah dibuat dan dibawa ke mana saja.
4. Meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa.
5. Membantu siswa memahami konsep abstrak atau peristiwa yang sulit dijelaskan di kelas.
6. Menyediakan tampilan audio visual (teks, suara, video, grafis, dan animasi) dengan penggunaan yang mudah, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif.³⁸

Beberapa kelemahan yang dimiliki oleh media *flipbook* interaktif antara lain:

1. *Flipbook* interaktif hanya bisa diakses jika terhubung dengan internet.
2. Penggunaannya terbatas pada perangkat elektronik seperti handphone, laptop, atau komputer.

B. Etnosains

1. Pengertian etnosains

Etnosains berasal dari dua kata yakni *ethnos* dalam bahasa Yunani yang berarti bangsa dan *scientia* dalam bahasa latin yang berarti pengetahuan. Etnosains adalah pengetahuan yang dimiliki oleh suatu bangsa atau suku bangsa tertentu. Etnosains merupakan kegiatan yang mentransformasikan pengetahuan yang ada di masyarakat yang bersifat tradisional dan turun temurun menjadi suatu pengetahuan ilmiah.³⁹ Sudarmin (dalam Ardila 2022) berpendapat bahwa etnosains memiliki makna ilmu pengetahuan yang dimiliki suatu masyarakat

³⁸ Elizabet Putu Tania Yuliawati, dkk. "Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4,03. (2022), 95-105. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4250>

³⁹ Lucy Firdhayanti. "kajian etnosains dalam produksi makanan khas kota jember "suwar suwir" sebagai sumber belajar IPA di SMP/MTs" (skripsi, UIN KHAS Jember) 2023. Halaman 25

yang diperoleh dengan serangkaian metode dan suatu prosedur yang menjadi bagian sebuah tradisi dan kebenarannya dapat diuji secara empiris.⁴⁰ Menurut Llyoed dalam Winarti (dalam Ardila 2022) menyatakan bahwa dengan adanya etnosains dapat menghapus anggapan bahwa sains merupakan ilmu pengetahuan modern dan metodologi yang percaya dengan apa yang mereka jalankan.⁴¹

2. Pembelajaran berbasis etnosains

Pembelajaran adalah proses yang saling terkait antara guru dengan siswa dan sumber belajar di lingkungan belajar tertentu. Dalam kegiatan pembelajaran terjadi transfer ilmu, pelatihan kemampuan, pembentukan sifat dan sikap siswa yang dibantu oleh guru. Pembelajaran berbasis etnosains merupakan suatu upaya untuk memperkenalkan siswa kepada realitas yang ada di sekitarnya yang kemudian dihubungkan dengan materi sains. Strategi pembelajaran berbasis etnosains dapat mengikis batasan antara pembelajaran akademik dengan pengetahuan masyarakat lokal.⁴² Dengan adanya strategi ini dapat menciptakan lingkungan belajar dan merancang pengalaman belajar yang terintegrasi budaya sebagai bagian dari proses pembelajaran.⁴³ Pembelajaran berbasis etnosains membuat siswa memiliki rasa kepemilikan terhadap budaya di sekitarnya menjadi bagian penting dalam pendidikan.⁴⁴

3. Manfaat etnosains

Menurut Aji (dalam Ansar 2024) pembelajaran berbasis etnosains memiliki beberapa manfaat, yakni:

⁴⁰ Ardila. "Kajian etnosains Tradisi *Melanggai* sebagai sumber belajar IPA (studi kasus di Desa Selatbaru Kecamatan Bantan Kabupaten Bengkalis)" (skripsi, UIN SUSKA Riau) 2022. Hal 10

⁴¹ Ibid, hal 10

⁴² Ibid, hal 10

⁴³ Apriansyah, *Pengembangan e-modul berbasis etnosains*, 34

⁴⁴ Firdhayanti. *Kajian etnosains dalam*. Halaman 26

- a. Sumber daya alam dapat dimanfaatkan secara optimal dan dapat mengubah cara pandang masyarakat terhadap sains tradisional menjadi sains yang dapat dipertanggungjawabkan.
- b. Menumbuhkan rasa cinta terhadap sains tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang berperan dalam pelestarian alam dan keseimbangan lingkungan.
- c. Mendorong pembelajaran menjadi *students center*.
- d. Membantu siswa memecahkan masalah yang bersifat kontekstual
- e. Membantu siswa agar lebih mudah memahami materi pelajaran IPA
- f. Melatihkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas pada siswa
- g. Meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa
- h. Menumbuhkan motivasi, minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran
- i. Meningkatkan rasa cinta tanah air⁴⁵

C. *Augmented Reality* (AR)

Menurut Ramadhan (dalam Esti 2022) *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang memungkinkan objek dua maupun tiga dimensi muncul di lingkungan nyata secara langsung. Teknologi ini dianggap istimewa karena dapat memperkaya pengalaman visual pengguna dengan menambahkan elemen digital ke dalam pandangan dunia nyata. Dalam proses pembelajaran, penggunaan AR diharapkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa karena media yang digunakan lebih modern dan sesuai perkembangan teknologi saat ini. Selain menawarkan pembelajaran yang

⁴⁵ Apriansyah, *Pengembangan e-modul berbasis etnosains*, 35

lebih menarik, AR juga memiliki sejumlah keunggulan, seperti interaksi belajar yang lebih hidup, penggunaan yang fleksibel di berbagai jenis media, desain yang tidak rumit, biaya produksi yang terjangkau, serta kemudahan dalam pengoperasiannya.⁴⁶ Meski demikian, AR tetap memiliki keterbatasan, misalnya mudah berubah karena perbedaan sudut pandang, jumlah pengembang yang masih minim, serta membutuhkan perangkat tambahan dalam penggunaannya.

Secara keseluruhan, *Augmented Reality* dapat dipahami sebagai teknologi yang memadukan dunia nyata dengan elemen digital, sehingga objek berupa gambar, foto, atau video dapat tampil dalam bentuk tiga dimensi. Teknologi ini membantu memperjelas konsep yang sifatnya abstrak sehingga pengguna lebih mudah memahami bentuk serta struktur suatu objek.

Penggunaan AR dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa di dalam kelas. Melalui fitur interaktif yang dimiliki AR, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat terlibat langsung dan mengeksplorasi materi sesuai dengan cara mereka sendiri. Pembelajaran yang memanfaatkan AR memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai objek virtual sebagai bagian dari proses memahami materi.⁴⁷

⁴⁶ Nurjasriati, dkk, “*Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Dalam Mengembangkan Pemahaman Matematika di Sekolah Dasar” *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9 no 4 (2024). Hal 294-295

⁴⁷ Esti Nur Qorimah dan Utama Utama, “Studi Literatur: Media *Augmented Reality* (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 2 (2022): 2055–60, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2348>.

D. Pembelajaran IPA

1. Pengertian pembelajaran IPA

Hakikat ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah kajian tentang fenomena alam yang tersusun atas gabungan teori dan konsep yang dilakukan oleh manusia dengan ditandai sikap ilmiah, fakta dan adanya metode ilmiah. IPA merupakan Kumpulan teori sistematis yang diterapkan berfokus pada gejala alam. IPA lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen. Pembelajaran IPA juga menuntut adanya sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, kejujuran, keterbukaan, dan tanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran IPA, siswa diarahkan untuk memperoleh pengalaman langsung agar mampu memahami, menyimpan, dan menerapkan konsep yang dipelajari. Guru berperan penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep IPA sekaligus menumbuhkan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA tidak hanya memberikan pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai pendidikan yang bermanfaat bagi siswa.

Dengan demikian, hakikat IPA dapat disimpulkan sebagai ilmu tentang alam semesta yang mencakup pengetahuan, proses penemuan, dan sikap ilmiah. IPA menekankan penemuan yang rasional dan objektif melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen. Proses pembelajarannya berfokus pada pemberian pengalaman langsung agar siswa mampu menjelajahi dan memahami lingkungan alam secara ilmiah.⁴⁸

⁴⁸ Eyola Aisyah. "Pengembangan Modul Pembelajaran IPA SMP/MTs berbasis ICARE (Introduction, Connection, Application, Reflection, Extention) Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup Dengan Lingkungan". (skripsi, UIN SUSKA Riau) 2022. Halaman 11-12

2. Capaian pembelajaran IPA tingkat SMP/MTs

Sesuai dengan kurikulum merdeka, capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh fase D (siswa SMP/MTs/Program paket B) yakni siswa dapat Menelaah hasil identifikasi makhluk hidup sesuai dengan karakteristiknya; menganalisis klasifikasi, sifat, dan perubahan materi; menganalisis sistem organisasi kehidupan, fungsi, serta kelainan atau gangguan yang muncul pada sistem organ; menganalisis interaksi antar makhluk hidup dan lingkungannya dalam merancang upaya-upaya untuk mencegah dan mengatasi perubahan iklim; menganalisis pewarisan sifat; membuat bioteknologi konvensional di lingkungan sekitarnya; menerapkan pengukuran terhadap aspek fisis dalam kehidupan sehari-hari; menganalisis ragam gerak, gaya, dan tekanan; menganalisis hubungan usaha dan energi; menganalisis pengaruh kalor dan perpindahannya terhadap perubahan suhu; menganalisis gelombang dan pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari; menganalisis gejala kemagnetan dan kelistrikan untuk menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari termasuk pemanfaatan sumber energi listrik ramah lingkungan; menganalisis posisi relatif bumi-bulan-matahari dalam sistem tata surya untuk menjelaskan fenomena alam dan perubahan iklim; serta mengevaluasi keputusan yang tepat untuk menghindari zat aditif dan adiktif yang membahayakan dirinya dan lingkungan.⁴⁹

3. Tujuan pembelajaran IPA

Menurut PERMENDIKBUD nomor 35 tahun 2018 Tujuan pendidikan IPA pada jenjang SMP/MTs menekankan pada pemahaman tentang lingkungan

⁴⁹ Kemendikbudristek nomor 46/H/KR/2025

dan alam beserta kekayaan yang dimiliki dan perlu dilestarikan dan dijaga dalam perspektif biologi, fisika dan kimia.⁵⁰

4. Materi pembelajaran IPA SMP/MTs kelas VII semester 2

Materi IPA yang akan dibahas di kelas VII semester 2 mencakup:

a. Sistem organisasi dalam kehidupan

Pada bab ini siswa akan belajar tentang unit terkecil dari makhluk hidup, yakni sel. Selain sel siswa juga akan belajar tentang jaringan, organ, sistem organ hingga organisme. Tak hanya itu, siswa juga akan mempelajari tentang struktur penyusun dan juga tugas masing-masing bagian.

b. Ekologi dan keanekaragaman hayati

Pada bab ini siswa mempelajari tentang lingkungan hidup dan penyusunnya, ekosistem, klasifikasi makhluk hidup dan pencemaran yang terjadi di lingkungan.

c. Tata surya

Pada bab ini siswa mempelajari tentang Gerak bumi dan bulan, baik rotasi maupun revolusi. Selain mempelajari bumi dan bulan siswa akan mempelajari planet penyusun tata surya lengkap dengan ciri-ciri yang dimiliki masing-masing planet.

E. Literasi Budaya

1. Pengertian literasi budaya

Menurut kemendikbud tahun 2017 literasi budaya adalah kemampuan untuk menghargai dan memahami kebudayaan Indonesia sebagai identitas

⁵⁰ Pemendikbud nomor 35 tahun 2018

bangsa. Literasi budaya tidak sekedar memahami budaya sebagai identitas bangsa, akan tetapi memiliki arti yang lebih dalam yakni kemampuan masyarakat dalam bersikap terhadap keberagaman dalam lingkungan tempat tinggalnya sebagai bagian dari budaya dan bangsa. Kemampuan ini sangat penting dimiliki pada abad ke-21 ini dikarenakan Indonesia merupakan negara yang kaya akan suku, budaya, bahasa, kebiasaan dan masih banyak lagi oleh karena itu masyarakat Indonesia perlu memiliki kemampuan dalam bersikap bijak di tengah banyaknya perbedaan.⁵¹

Menurut teori sosiokultural Vygotsky, bahasa tidak hanya sarana dalam berkomunikasi tetapi juga sarana dalam proses berpikir dan belajar. Melalui interaksi sosial yang dimediasi oleh bahasa, anak mampu mengembangkan kemampuan berpikir, merefleksikan pengalaman dan menginternalitas sosial budaya. Proses internalisasi ini terjadi ketika anak berinteraksi dengan orang dewasa atau dengan teman yang memiliki pengalaman lebih sehingga mampu membangun kemampuan kognitif tingkat tinggi seperti memori, pengendalian diri dan penalaran logis.⁵²

Vygotsky memiliki pandangan bahwa bahasa dan budaya berperan sebagai media utama dalam pembelajaran serta menjadi jembatan menuju *zone of proximal development* (ZPD) yakni jarak antara kemampuan aktual anak dan potensi yang dapat dicapai melalui bantuan sosial.

⁵¹ Ogy Agiustora, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu Sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" (Tesis, Universitas Bengkulu 2023),

⁵² Hanita Hanita, "Bahasa dan budaya dalam pendidikan anak: Analisis perspektif teori sosiokultural Vygotsky," *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 10, no. 2 (2025): 112–24, <https://doi.org/10.24903/jw.v10i2.2158>.

Sehingga bisa ditarik kesimpulan bahwa literasi budaya menjadi penting karena budaya dapat membentuk karakter anak, khususnya budaya di lingkungan tempat tinggal. Hal ini diperkuat oleh teori sosiokultural Vygotsky yang menjelaskan bahwa budaya menyediakan nilai, bahasa, dan cara pikir yang diinternalisasi anak melalui inyeraksi sosial, dialog dan bimbingan dalam ZPD

2. Prinsip literasi budaya

Bahasa dan tingkah laku yang beragam tidak hanya menjadi kekayaan yang dimiliki oleh bangsa. Tetapi merupakan hasil dari pendidikan yang berasal dari interaksi dalam Masyarakat. Contohnya seperti ungkapan dalam bahasa Jawa “memayuhaningbuwono”, yang sering diartikan bahwa manusia harus mampu menjaga lingkungan hidupnya, tetapi jika ditelaah lebih dalam ungkapan tersebut memiliki arti bahwa perilaku manusia merupakan dari suatu budaya.⁵³ Beberapa prinsip literasi budaya dalam kacamata kewarganegaraan meliputi:

a. Komunikasi dan kolaborasi

Komunikasi merupakan jembatan individu dalam berinteraksi dengan individu lainnya. Dengan berinteraksi sosial secara aktif, individu dapat berkolaborasi dengan individu lainnya yang dapat melatih pengetahuan, meningkatkan pemahaman dan memperkaya pembelajaran.

b. Tanggung jawab lingkungan sosial

Tanggung jawab terhadap lingkungan sosial merupakan kegiatan yang mencerminkan kesadaran diri di lingkungan masyarakat. Bagaimana individu berperilaku, berinteraksi, dan berperan aktif dalam kegiatan di masyarakat.

⁵³ Ogy Agiustora, “Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu Sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” (Tesis, Universitas Bengkulu 2023), 41

c. Keterampilan berpikir kritis

Berpikir kritis mengarahkan pemikiran kearah yang tepat sehingga dapat mengidentifikasi kebenaran dari suatu informasi dengan baik kemampuan ini melibatkan kegiatan merefleksikan dan menyelesaikan masalah.

d. Nasionalisme

Nasionalisme yakni pemahaman tentang cinta tanah air dalam menjaga dan mempertahankan kedaulatan suatu negara. Sikap ini dapat menghadirkan kesadaran akan mencintai diri sendiri, bangga dan cinta kepada tanah air.⁵⁴

3. Indikator literasi budaya

Literasi budaya memiliki 3 indikator penting, yakni:

a. Pemahaman terhadap budaya

Pemahaman terhadap budaya mencakup pemahaman yang mendalam terhadap identitas, Sejarah, nilai luhur dan tradisi budayanya sendiri merupakan bagian karakter dari suatu bangsa.

b. Kepedulian terhadap budaya

Sikap proaktif dan rasa memiliki untuk merawat, melestarikan serta mempromosikan budaya harus dimiliki oleh semua warga negara Indonesia. Dikarenakan jika tidak memiliki rasa tersebut kebudayaan yang ada di Indonesia dapat punah sehingga sikap proaktif dan rasa memiliki harus dimiliki agar tidak terjadi kepunahan.

⁵⁴ Fakhriyah Ubaidillah, "penguatan literasi budaya dan kewarganegaraan siswa melalui program pembiasaan sekolah di MIN 1 Kota Tangerang Selatan" (Skripsi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2024) 13-14

c. Memahami kompleksitas budaya

Kemampuan untuk memahami bahwa keberagaman yang ada di Indonesia seperti suku, bahasa, agama dan adat istiadat adalah hal yang wajar. Terlebih Indonesia merupakan negara kepulauan sehingga banyaknya perbedaan merupakan hal yang wajar. Menghargai nilai-nilai budaya dan perbedaan yang ada merupakan tugas semua rakyat Indonesia. Sebagai warga negara yang baik toleransi merupakan hal penting yang harus dimiliki.⁵⁵⁵⁶

4. Pentingnya literasi budaya

Literasi budaya tidak hanya untuk menyelamatkan dan mengembangkan budaya nasional, tetapi literasi budaya juga membangun dan melestarikan identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat dunia. Literasi budaya erat kaitannya dengan kearifan lokal di suatu daerah. Diharapkan ketika dibangku sekolah guru juga mengenalkan kearifan lokal kepada siswanya agar mengetahui karya sastra yang telah dilahirkan oleh nenek moyangnya. Karena penting bagi siswa untuk mengenal nilai dan pesan yang bersumber dari daerahnya.⁵⁷

Indonesia memiliki beragam suku, bahasa, budaya, adat istiadat bahkan kepercayaan. Indonesia sebagai bagian dari dunia global mendapatkan pengaruh dari kebudayaan dari berbagai negara yang berasal dari hubungan kerja sama yang terjalin. Yang mengakibatkan keberagaman yang sudah ada menjadi semakin kompleks.

⁵⁵ Ni'am Fikriyatun Fitriyyah, Choirul Huda, Riyadus Solikhin, dan Joko Sulianto, "Penerapan Media Nusacard Berbasis Keberagaman untuk Meningkatkan Literasi Budaya Kelas IV," *Cendekia: Jurnal Ilmu Pengetahuan* 4, no. 3 (Juli 2024): 298

⁵⁶ Ajeng Purbaniadatika, Khamdun, dan Imaniar Purbasari, "Pengaruh Komik Digital Batik Kudus terhadap Literasi Budaya Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 4 (2024): 3027, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8365>.

⁵⁷ Ogy Agiustora, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu Sebagai Penguatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" (Tesis, Universitas Bengkulu 2023), 43

Kemampuan untuk memahami keberagaman dan tanggung jawab merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh setiap individu di abad ke-21 ini. Maka dari itu, literasi budaya menjadi penting karena tidak hanya menyelamatkan dan mengembangkan budaya nasional tetapi juga membangun identitas bangsa Indonesia di tengah masyarakat global.⁵⁸

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi literasi budaya

Literasi budaya dipengaruhi oleh beberapa faktor, yakni

a. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan seseorang. Peran anggota keluarga dalam mengenalkan budaya berkaitan dengan respon anggota keluarga terhadap kebudayaan yang ada di sekitar daerah tempat tinggal. Suatu keluarga yang berperan dalam kegiatan kebudayaan atau sekedar menghadiri suatu pagelaran kebudayaan menjadi sarana pengenalan budaya terhadap diri seseorang. Dan sebaliknya juga, suatu keluarga yang acuh tak acuh pada kebudayaan memungkinkan anggota keluarga yang lain tidak terlalu mengenal kebudayaan yang ada di sekitar tempat tinggal.

b. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan tempat kedua dimana kebudayaan dikenalkan kepada seseorang setelah keluarga. Kecenderungan masyarakat dalam melaksanakan perayaan hari besar baik Nasional maupun agama yang terintegrasi dengan kebudayaan membuat seseorang sering terpapar

⁵⁸ *Ibid.*, 43

kebudayaan akan membuatnya lebih mengenal dan tidak merasa asing dengan kebudayaan yang ada di sekitar tempat tinggalnya.

c. Intensitas dan kekuatan dari stimulus

Intensitas dan kekuatan stimulus berkaitan dengan seberapa sering dan seberapa kuat seseorang memperoleh rangsangan mengenai kebudayaan. Stimulus dapat berupa sesuatu yang dilihat, didengar, dibaca, dirasakan, atau dilakukan secara langsung. Contohnya adalah melihat proses pembuatan kerajinan tradisional, mendengar cerita rakyat, menonton pertunjukan seni, membaca buku budaya, atau mengikuti kegiatan adat. Stimulus yang diberikan secara berulang dan menarik akan lebih mudah mendapatkan perhatian individu. Semakin sering seseorang melihat atau mengikuti kegiatan budaya, semakin besar kemungkinan informasi tersebut tersimpan dalam ingatan dan membentuk pemahamannya. Sebaliknya, pengenalan budaya yang hanya dilakukan satu kali dan tanpa penjelasan yang jelas cenderung kurang memberikan pengaruh. Penggunaan gambar, video, benda nyata, permainan edukatif, dan teknologi pembelajaran dapat memperkuat stimulus sehingga materi budaya lebih mudah dipahami.

d. Pengalaman

Pengalaman merupakan faktor internal yang terbentuk dari berbagai peristiwa yang pernah dilihat, didengar, dirasakan, atau dilakukan oleh seseorang. Pengalaman langsung memberikan kesempatan kepada individu untuk memahami budaya melalui keterlibatan nyata. Contohnya adalah mengikuti tarian tradisional, membantu pembuatan kerajinan, mengunjungi tempat bersejarah, menggunakan pakaian adat, mengikuti upacara adat, atau

terlibat dalam kegiatan gotong royong. Melalui pengalaman, seseorang tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memahami proses, manfaat, dan nilai yang terkandung dalam suatu kebudayaan. Pengalaman yang bermakna dapat menumbuhkan rasa memiliki, kebanggaan, kepedulian, dan tanggung jawab untuk menjaga budaya. Semakin beragam pengalaman budaya yang diperoleh, semakin luas pula kemampuan seseorang dalam memahami dan menghargai perbedaan budaya.

e. Minat

Minat merupakan ketertarikan seseorang terhadap suatu objek atau kegiatan tertentu. Dalam literasi budaya, minat terlihat dari keinginan individu untuk mencari informasi, mengamati, mempelajari, dan mengikuti kegiatan yang berkaitan dengan kebudayaan. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap budaya akan lebih aktif membaca buku budaya, menonton pertunjukan seni, mempelajari bahasa daerah, mengikuti kegiatan tradisional, atau mencari informasi melalui media digital. Minat dapat tumbuh karena adanya pengalaman yang menyenangkan, dukungan keluarga, pembelajaran yang menarik, lingkungan yang mendukung, serta ketersediaan sumber belajar budaya. Sebaliknya, penyampaian materi budaya yang monoton dan tidak berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dapat menurunkan ketertarikan seseorang. Oleh karena itu, pengenalan budaya perlu dilakukan melalui kegiatan yang aktif, kreatif, kontekstual, dan sesuai dengan perkembangan individu.

Berdasarkan uraian tersebut, literasi budaya dipengaruhi oleh hubungan antara faktor eksternal dan faktor internal. Lingkungan keluarga, lingkungan

masyarakat, serta stimulus menyediakan sumber pengetahuan budaya. Sementara itu, pengalaman dan minat menentukan cara seseorang menerima, memahami, serta mengembangkan pengetahuan tersebut. Apabila seluruh faktor tersebut berjalan secara berkesinambungan, kemampuan seseorang dalam memahami, menghargai, dan melestarikan budaya akan berkembang dengan lebih baik.⁵⁹⁶⁰

F. Hasil belajar

1. Pengertian

Menurut Dimyanti dan Mudjiono (dalam Muruwae 2022: 10) hasil belajar adalah hasil interaksi dalam proses belajar dan mengajar.⁶¹ Sedangkan menurut Muruwae hasil belajar yakni sesuatu yang diperoleh individu baik dari segi pengetahuan maupun pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran yang diproyeksikan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran.⁶² Menurut Sudjana (dalam Kustawan 2023 :15) hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu setelah memiliki pengalaman dalam belajarnya. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (dalam Kustawan 2023 :15) hasil belajar adalah apabila terjadi perubahan perilaku yang sebelumnya tidak tau menjadi tau dan tidak mengerti menjadi mengerti itu yang akan terjadi jika seseorang telah belajar.⁶³ Menurut

⁵⁹Moch Dheandra Al Reyva, Agnes Berliana Hutagaol, Dinda Humaira Tampubolon, Jelita Novrianti Sinaga, dan Abdinur Batubara, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Literasi Budaya pada Siswa SMP," *Indonesian Culture and Religion Issues* 1, no. 2 (2024): 4, <https://doi.org/10.47134/diksima.v1i2.9>

⁶⁰Nihlatiz Zakiyah, Nur Fajrie, dan Ahmad Bakhrudin, "Faktor-Faktor Pendukung Kemampuan Literasi Budaya pada Anak Penghasil Produk Genteng di Desa Kembang Getaan Dukuhseti Pati," *Jurnal Educatio* 10, no. 1 (2024): 31–35, <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.6594>

⁶¹ Abdulrahim Muruwae. *Telaah Hasil Belajar: Strategi Pembelajaran dan Gaya Kognitif*. (Malang: Literas Nusantara Abadi, 2022), 10

⁶²*Ibid.*, Hal 11

⁶³ Dedy Kustawan. *Analisis Hasil Belajar* (Jakarta timur: PT Luxima Metro Media, 2023), 15.

Bloom (dalam Arikunto, dikutip dalam Erlina 2022 : 20) hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah, yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.⁶⁴

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perolehan dari suatu proses pembelajaran siswa yang dilakukan dalam kurun waktu tertentu. Dalam proses pembelajaran, biasanya guru menetapkan suatu tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa dalam kurun waktu tertentu. Dan untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai hasil sesuatu tujuan pembelajaran guru akan melaksanakan evaluasi untuk mengetahui hasil belajarnya. Individu dikatakan sudah belajar jika terdapat perbedaan tingkah laku, baik dalam bentuk kebiasaan, sifat-sifat, pengetahuan maupun keterampilan.

2. Indikator hasil belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dalam Telaumbanua (2023, hal 609), melalui konsep *Taxonomy of Educational Objectives*, tujuan pendidikan dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.⁶⁵ Ketiga ranah tersebut menjadi dasar dalam menilai hasil belajar siswa karena mencakup aspek pengetahuan, sikap, serta keterampilan. Adapun penjelasan mengenai indikator hasil belajar adalah sebagai berikut.

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir atau proses mental siswa dalam menerima, memahami, mengingat, mengolah, dan menerapkan informasi. Dalam proses pembelajaran, ranah ini mencakup aktivitas mulai dari penerimaan stimulus, penyimpanan informasi dalam ingatan, hingga

⁶⁴ Eli Erlina. *Penigkatan Hasil Belajar IPA* (Jawa Tengah: CV. Sketsa Media, 2022), 20

⁶⁵ Titi Soniat Telaumbanua dan Eka Septianti Laoli, "Pengembangan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Menggunakan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 3 Tuhemberua Satu Atap," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5, no. 4 (2023): 609

pengolahan informasi oleh otak. Menurut Bloom, hasil belajar pada ranah kognitif memiliki tingkatan dari yang paling sederhana hingga yang paling kompleks, mulai dari mengingat atau menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, hingga mengevaluasi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif berhubungan dengan sikap, nilai, minat, emosi, dan apresiasi siswa terhadap suatu hal. Ranah ini menunjukkan bagaimana siswa menerima, merespons, menghargai, serta menginternalisasi nilai-nilai yang diperoleh melalui proses pembelajaran. Dengan demikian, ranah afektif tidak hanya berkaitan dengan pengetahuan, tetapi juga dengan pembentukan sikap dan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkaitan dengan kemampuan keterampilan fisik atau tindakan nyata yang dilakukan siswa. Hasil belajar pada ranah ini tersusun secara bertahap, mulai dari keterampilan yang sederhana hingga keterampilan yang lebih kompleks. Kemampuan psikomotorik dapat tercapai apabila siswa telah memahami konsep dasar dan mampu menerapkannya dalam bentuk gerakan, praktik, atau aktivitas keterampilan tertentu.⁶⁶⁷

3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akademik semata, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor yang berasal dari dalam maupun luar

⁶⁶ Diana Dewi Lestari dan Rasto, "Peran Motivasi Belajar dalam Memoderasi Pengaruh Whatsapp Group terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 9, no. 1 (2024): 3, <https://doi.org/10.17509/jpm.v9i1>.

⁶⁷ Heri Hari Yanti Harahap, Samakmur, dan Nurbaiti, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) pada Materi Tema 1 Sub Tema 3 di Kelas III SD Negeri 101350 Purbatua," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)* 3, no. 2 (2023): 449.

diri siswa. Secara umum, faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan memiliki pengaruh langsung terhadap proses serta hasil belajar. Faktor ini terdiri atas faktor fisik dan faktor psikologis. Faktor fisik meliputi kondisi kesehatan, kebugaran jasmani, serta fungsi pancaindra. Apabila siswa berada dalam kondisi tubuh yang sehat dan pancaindra berfungsi dengan baik, maka proses penerimaan materi pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal.

Sementara itu, faktor psikologis mencakup minat, bakat, motivasi, kecerdasan, dan kemampuan kognitif. Siswa yang memiliki minat dan motivasi belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta memiliki dorongan yang kuat untuk mencapai hasil belajar yang baik.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa, tetapi turut memengaruhi keberhasilan belajar. Faktor ini meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan mencakup suhu, kelembapan, waktu belajar, letak sekolah, serta lingkungan sosial. Lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan mendukung dapat membantu siswa lebih fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Adapun faktor instrumental meliputi sarana dan prasarana, media pembelajaran, guru, strategi pembelajaran, serta kurikulum yang digunakan. Ketersediaan fasilitas belajar yang memadai, penggunaan media

pembelajaran yang menarik, serta strategi mengajar yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Dengan demikian, faktor internal dan eksternal sama-sama memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan hasil belajar siswa.⁶⁸

G. *Flipbook* Etnosains Berbasis *Augmented Reality*

Flipbook etnosains berbasis *Augmented Reality* merupakan salah satu bahan ajar alternatif yang dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas. *Flipbook* ini dilengkapi dengan *Augmented Reality* sehingga pembelajaran berbaur teknologi yang memungkinkan siswa lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan membuat siswa lebih melek teknologi. Selain itu, bahan ajar ini dilengkapi dengan kegiatan sehari-hari yang dekat dengan kehidupan siswa. Budaya Indonesia juga dibahas dalam bahan ajar ini. Membuat siswa tidak hanya mempelajari materi IPA saja tetapi juga dapat menguatkan literasi budaya siswa. Materi yang disajikan dalam *flipbook* ini ialah materi kelas VII semester 2 yang mencakup materi system organisasi kehidupan, ekologi dan keanekaragaman hayati dan tata surya. Sedangkan budaya yang diintegrasikan sesuai dengan materi kelas VII semester 2 mencakup budaya di seluruh Indonesia dengan kriteria sesuai dengan materi yang diajarkan. Bahan ajar ini diharapkan dapat menguatkan literasi budaya dan meningkatkan hasil belajar siswa.

⁶⁸ Diana Dewi Lestari dan Rasto, "Peran Motivasi Belajar dalam Memoderasi Pengaruh Whatsapp Group terhadap Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)* 9, no. 1 (2024): 2, <https://doi.org/10.17509/jpm.v9i1>.