

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh signifikan dalam transformasi dunia pendidikan, terutama pada praktik pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menuntut perubahan pendekatan dari konvensional ke arah yang lebih interaktif, kolaboratif, dan kontekstual. Salah satu mata pelajaran yang relevan untuk inovasi tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang menekankan penekanan konsep dasar dan kemampuan berpikir ilmiah siswa. Dengan menghadapi tuntutan tersebut, peran guru menjadi sangat penting, tidak hanya dalam menguasai teknologi, tetapi juga dalam memilih serta mengintegrasikan sumber belajar digital yang selaras dengan karakteristik siswa. Tujuan akhir dari pembelajaran berbasis e-learning adalah agar siswa mengalami perubahan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan sosial sesuai dengan pesan pembelajaran yang disampaikan Darmawan, (dalam Mustofa & Riyanti, 2019). Seiring dengan berkembangnya pilihan sumber belajar, seperti bahan ajar interaktif dalam bentuk digital, guru diwajibkan agar bijak dalam menyusun serta menerapkan media pembelajaran.

Peran guru dalam merancang pembelajaran IPAS menjadi sangat krusial karena menyangkut pemilihan pendekatan, konten, dan media pembelajaran yang dapat selaras dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks

pembelajaran terpadu, integrasi antara IPA dan IPS tidak hanya menambahkan pengalaman belajar siswa, namun juga memberikan kerangka berpikir holistik dalam memahami fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan. Husnah et al., (2023) yang menjelaskan bahwa, pendidikan terpadu memungkinkan siswa mengelola informasi secara menyeluruh karena selaras dengan pola pemikiran anak usia sekolah dasar yang cenderung melihat dunia secara utuh.

Peran guru dalam merancang pembelajaran IPAS menjadi sangat krusial karena menyangkut pemilihan pendekatan, konten, dan media pembelajaran yang dapat selaras dengan kebutuhan peserta didik. Dalam konteks pembelajaran terpadu, integrasi antara IPA dan IPS tidak hanya menambahkan pengalaman belajar siswa, namun juga memberikan kerangka berpikir holistik dalam memahami fenomena alam dan sosial yang saling berkaitan. Husnah et al., (2023) yang menjelaskan bahwa, pendidikan terpadu memungkinkan siswa mengelola informasi secara menyeluruh karena selaras dengan pola pemikiran anak usia sekolah dasar yang cenderung melihat dunia secara utuh.

Guru hendaklah melakukan analisis terhadap kebutuhan siswa agar dapat merancang pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran terpadu antara Sains dan Sosial memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena menghadirkan konteks nyata, sehingga siswa dapat memahami keterkaitan berbagai disiplin ilmu. Dokumen resmi Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa penyederhanaan IPA dan IPS yang tersusun dan dikembangkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) dilakukan

melalui pertimbangan bahwa anak usia SD masih berpikir dalam cara yang holistik; integrasi ini dirancang untuk membantu peserta didik mengelola pengetahuan dan lingkungan secara menyeluruh (Kemendikbud, 2022).

Konsep pembelajaran tidak hanya perlu dirancang, tetapi juga diterapkan dan dikembangkan secara berkelanjutan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efisien. Di era digital, pembelajaran tidak lagi terbatas oleh ruang kelas konvensional. Melalui teknologi mobile dan internet, peserta didik kini memiliki keleluasaan untuk mengakses berbagai sumber belajar digital secara real-time tanpa dibatasi tempat atau waktu (Baroroh et al., 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar dapat memperluas wawasan siswa dan memberikan pemaknaan yang mendalam terhadap materi yang dipelajari.

Perkembangan teknologi mendorong kreativitas dan pengembangan pembelajaran yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mewujudkan lingkungan belajar yang partisipatif dan kooperatif. Penggunaan platform pembelajaran digital, seperti *Google Classroom*, *Kahoot!*, dan *Padlet*, tidak hanya memfasilitasi penyampaian materi tetapi juga mendorong interaksi pembelajaran yang lebih dinamis melalui forum diskusi online dan alat kolaborasi digital, sehingga meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik (Ariowibowo et al., 2024).

Setelah peneliti melakukan observasi di SDN Sumberejo 02, ditemukan bahwa pendidik masih mengandalkan buku dan papan tulis dalam proses

pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan siswa tampak jenuh, tegang, dan tidak antusias, meskipun sekolah memiliki fasilitas LCD dan proyektor yang tidak dimanfaatkan secara optimal. Saat wawancara, pendidik mengungkapkan bahwa keterbatasan waktu persiapan media menjadi kendala utama. Temuan serupa juga muncul di SD Negeri Gejungan, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur, penerapan media audio visual menunjukkan dampak positif terhadap motivasi belajar peserta didik dari rerata siklus I sebesar 52,5 menjadi 82,0 pada siklus II (Ningsih et al., 2022). Oleh karena itu, dengan adanya temuan serupa maka perlu adanya inovasi pembelajaran dimana hal ini di tujukan untuk memotivasinya agar semangat dalam mengikuti kegiatan dan strategi pembelajaran disusun sedemikian rupa demi tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.

Merujuk pada hasil observasi pengamatan yang telah dilakukan oleh peneliti serta kegiatan wawancara yang dilakukan bersama guru pada waktu melakukan kunjungan ke sekolah, didapati bahwa pada semester lalu terdapat beberapa peserta didik yang nilainya tidak memenuhi KKM mata pelajaran IPAS yaitu 75. Data hasil observasi pada pembelajaran IPAS terendah di kelas 5 pada saat melakukan pra-siklus di SDN Sumberejo 02 diperoleh pada saat observasi yaitu 44, sedangkan nilai rata-rata siswa adalah 64,53. Berdasarkan hal tersebut, diperlukan satu tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut guna mengharapkan adanya peningkatan hasil belajar dari siswa. Peneliti melihat hambatan pembelajaran pada bab Magnet Listrik dan Teknologi untuk

Kehidupan dikarenakan buku yang digunakan saat mengajar tidak memiliki gambar yang jelas saat menyebutkan memuat materi pembelajaran. Permasalahan ini senada dengan temuan di SDN 1 Sukamantri, dengan penggunaan media grafis yang lebih intensif dalam mata pelajaran IPA berkontribusi secara nyata terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Ismayati, 2023). Pendidik sukar memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait dengan jenis-jenis magnet maupun materi seputar listrik seperti jenis listrik serta sumbernya yang sedang dipelajari dan teknologi apa saja yang ada dalam kehidupan keseharian karena penggambaran didalam buku masih kurang lengkap gambar cenderung buram dan ada yang sebagian berwarna hitam dan putih, hal ini perlu adanya inovasi untuk memecahkan permasalahan yang timbul.

Penggunaan *flipbook* sebagai media pembelajaran telah banyak diteliti serta menyatakan bahwa efektif dalam memperbaiki hasil belajar dan motivasi siswa SD. Salah satunya, (Ayuningsih & Ansori, 2025) mengembangkan media *flipbook* berbasis PBL untuk materi IPAS kelas IV SD Negeri Kalisegoro, Semarang, dan menemukan peningkatan rata-rata hasil belajar dari 35 (pra-uji) menjadi 82,78 (pasca-uji), menunjukkan efektivitas signifikan. Temuan ini mendukung pentingnya visualisasi, penalaran, dan aktivitas proyek dalam pembelajaran IPAS jauh melampaui metode tekstual. Implementasi media *flipbook* interaktif memberi nilai tambah berupa pembelajaran yang lebih bermakna dan proses berpikir yang sistematis. Berkat adanya penggunaan alat bantu yang mendukung proses belajar siswa, pembelajaran akan berkesan dan

lebih bermakna. Hasil dari pembelajaran yang menggunakan media interaktif juga dapat memberikan konsepsi yang utuh pada siswa, pemikiran siswa akan lebih terdorong pada penalaran yang konkrit bagaimana siswa dapat berfikir dan menyikapi suatu permasalahan dan mengerjakan suatu proses secara runtut.

Temuan ini mengindikasikan mengenai penggunaan model *Project Based Learning* (PjBL) dapat meningkatkan capaian belajar serta keterampilan sosial-emosional peserta didik di tingkatan Sekolah Dasar. (Qitfirul & Izza, 2023) menemukan peningkatan keterampilan sosial siswa kelas V SD Muhammadiyah 24 Surabaya kemampuan seperti berbagi, menghargai, dan mengontrol emosi meningkat hingga 45 poin setelah penerapan PjBL, menunjukkan dampak signifikan terhadap aspek sosial-emosional. Selain itu, (Hannah et al., 2024) melaporkan bahwa penerapan PjBL pada materi “Bagian-bagian Rumah” di SDN Putat Jaya IV Surabaya meningkatkan persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dari tingkat pra-siklus di bawah 70% menjadi 92,59%, sekaligus meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kolaborasi. Temuan ini menunjukkan bahwa PjBL memang mampu mengembangkan aspek kognitif dan sosial-emosional siswa secara simultan.

Penggunaan *flipbook interaktif* sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dengan pendekatan *Project Based Learning* (PjBL) terbukti membantu memperlancar proses pembelajaran. Sebagai contoh, penelitian oleh (Sari & Isdaryani, 2024) menguji bahwa penelitian ini menyoroti efektivitas

penerapan model Project Based Learning (PjBL) yang didukung oleh e-modul berbasis flipbook yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS pada siswa kelas IV SDN Bagus., Temanggung. Hasilnya menunjukkan peningkatan nilai rata-rata sebesar 28,19 poin pada kelas eksperimen dibandingkan 19,64 poin di kelas kontrol. Angka *N-gain* sebesar 0,68 juga menunjukkan efektivitas kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa flipbook interaktif tak hanya menarik secara visual, namun pula efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS melalui pendekatan proyek siswa yang lebih aktif.

Berdasarkan paparan permasalahan, urgensi, dan landasan teoritik yang telah dikemukakan, penelitian ini diarahkan untuk mengkaji bahan ajar *flipbook* interaktif yang terintegrasi dengan model PjBL dipergunakan untuk menaikkan akibat belajar serta keterampilan sosial-emosional peserta didik di mata pelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang interaktif ditujukan agar dapat membangun suasana belajar yang lebih menarik dan partisipatif. Model PjBL yang terintegrasi dalam *flipbook* dimana selain menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna melalui kerja sama dalam proyek, pendekatan ini turut mendorong penguatan keterampilan abad ke-21 pada peserta didik pada pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka seperti berpikir kritis, komunikasi, dan empati. Dengan demikian, intervensi pembelajaran ini diharapkan mampu menumbuhkembangkan keterlibatan siswa dalam pengetahuan intelektual dan

sikapnya, sekaligus memperkuat kemampuan sosial emosional yang esensial dalam kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang di atas, maka dapat di rumuskan masalah pada penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimana penerapan bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional dan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Sumberejo 02?
- 2) Bagaimana peningkatan bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional dan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Sumberejo 02?

C. Tujuan Penelitian

- 1) Untuk mendeskripsikan penerapan bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional dan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Sumberejo 02
- 2) Untuk mengukur peningkatan bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis *Project Based Learning* dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional dan hasil belajar pada pembelajaran IPAS di kelas 5 SDN Sumberejo 02

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini harapannya memberikan sejumlah manfaat sebagai berikut.

- 1) Manfaat Teoritis
 - a) Memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan bahan ajar berbasis *flipbook* interaktif.
 - b) Memperkaya kajian tentang integrasi kemampuan sosial emosional dalam pembelajaran IPAS di SD.
 - c) Menambah referensi penelitian tentang implementasi model *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar.
 - d) Memberikan landasan teoritis mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pengembangan bahan ajar.
- 2) Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa
 - a) Memudahkan pemahaman materi magnet listrik dan teknologi melalui bahan ajar interaktif.
 - b) Meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa melalui pembelajaran berbasis proyek.
 - c) Menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.
 - d) Meningkatkan kemandirian belajar siswa.

- b. Bagi Guru
 - a) Menyediakan alternatif bahan ajar inovatif untuk pembelajaran IPAS.
 - b) Membantu guru mengintegrasikan aspek sosial emosional dalam pembelajaran.
 - c) Memudahkan penerapan model PjBL dalam pembelajaran.
 - d) Meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.
- c. Bagi Kepala Sekolah
 - a) Meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Sumberejo 02.
 - b) Mendukung program digitalisasi pembelajaran di sekolah.
 - c) Mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi.
- d. Bagi Peneliti
 - a) Mengembangkan kemampuan dalam merancang bahan ajar inovatif.
 - b) Menambah pengalaman dalam mengintegrasikan berbagai pendekatan pembelajaran.
 - c) Memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan pendidikan.

E. Definisi Operasional Variabel

1) *Flipbook*

Flipbook adalah media pembelajaran interaktif yang menyajikan konten dalam bentuk buku digital dengan efek membalik halaman,

menyerupai buku fisik. Media ini mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan animasi yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Dengan *flipbook*, pengguna dapat berinteraksi secara dinamis dengan konten pembelajaran melalui berbagai fitur seperti zoom, navigasi halaman, dan pencarian konten. Desain yang menarik dan interaktif dari *flipbook* dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memberikan pengalaman membaca yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan buku tradisional. Selain itu, media ini mempermudah pengajaran materi secara digital yang bisa diakses kapan saja dan di mana saja selama terhubung dengan perangkat digital.

2) Model *Project Based Learning* (PjBL)

Project Based Learning (PjBL) adalah model pembelajaran inovatif yang menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran melalui pengerjaan proyek yang kompleks dan memiliki makna. Model ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung. Dalam penerapannya, PjBL menggabungkan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai bidang ilmu untuk menghasilkan produk atau karya yang berguna.

Dalam penerapan model pembelajaran PjBL ini kegiatan pembelajaran dirancang dalam dua pertemuan, masing-masing terdiri dari dua jam pelajaran. Pada pertemuan pertama, fokus kegiatan adalah pada

tahap perencanaan proyek. Pembelajaran diawali dengan apersepsi melalui pertanyaan pemantik seputar penggunaan kipas angin untuk mengaitkan topik magnet listrik dengan pengalaman siswa. Guru kemudian menampilkan *flipbook* interaktif berisi video atau animasi tentang magnet listrik dan penggunaannya, dilanjutkan dengan sesi diskusi di mana siswa mengajukan pertanyaan dan guru membantu merumuskan pertanyaan besar proyek. Siswa kemudian dibagi ke dalam kelompok untuk memilih topik dan menyusun rencana proyek. Pertemuan diakhiri dengan motivasi dan pengarahan untuk pertemuan selanjutnya. Pada pertemuan kedua, siswa mereview kembali *flipbook* dan rencana proyek, lalu melanjutkan dengan pembuatan proyek secara kolaboratif. Setelah proyek selesai, siswa mempersiapkan dan mempresentasikan hasil proyek di depan kelas, diikuti dengan pemberian masukan oleh guru dan siswa menggunakan rubrik penilaian. Sebagai penutup, siswa mengisi jurnal refleksi seperti yang ada dalam *flipbook* dan guru memberikan apresiasi serta menyimpulkan pembelajaran.

3) Kemampuan sosial emosional

Kemampuan sosial emosional merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, mengelola, dan mengekspresikan aspek sosial dan emosional dalam kehidupannya secara efektif. Kemampuan ini mencakup pengelolaan emosi diri, pemahaman terhadap perasaan orang lain, pembangunan hubungan positif, serta pengambilan keputusan yang

bertanggung jawab dalam situasi sosial. Kompetensi ini juga meliputi kemampuan untuk berempati, berkomunikasi secara efektif, bekerja sama dalam tim, dan menyelesaikan konflik secara konstruktif. Seseorang dengan kemampuan sosial emosional yang baik dapat mengenali dan merespons secara tepat terhadap isyarat sosial, mengatur perilakunya sesuai dengan konteks sosial, serta memiliki kesadaran diri dan kemampuan refleksi yang memadai untuk terus mengembangkan diri dalam interaksi sosialnya.

4) Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi pada peserta didik setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks penelitian ini, hasil belajar dipahami sebagai capaian akhir siswa yang mencerminkan tingkat penguasaan terhadap materi yang telah diajarkan, yang diukur melalui instrumen penilaian seperti tes atau evaluasi formatif. Secara teoritis, hasil belajar tidak hanya mencakup kemampuan mengingat informasi, tetapi juga meliputi pemahaman konsep, penerapan pengetahuan dalam situasi baru, kemampuan menganalisis, mensintesis, hingga mengevaluasi informasi yang diperoleh. Hasil belajar mencerminkan efektivitas interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajarnya, termasuk strategi pembelajaran, media yang digunakan, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran itu sendiri.