

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Model pembelajaran *Project Based Learning* ialah salah satu model pembelajaran yang berorientasi pada siswa dengan menekankan aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan. Melalui model ini, siswa didorong mengonstruksi pengetahuannya mandiri melalui kegiatan investigasi, pemecahan masalah, serta pembuatan produk yang menjadi bentuk nyata dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan (Cahyaningtyas et al., 2022). Thomas (2000, dalam Ariyana et al., 2021), *Project Based Learning* menempatkan siswa pada situasi belajar yang menantang, sehingga mereka mampu mengintegrasikan hal yang mereka ketahui dengan kompetensi mereka menjadi pengalaman belajar bermakna.

Project Based Learning ialah model ajar berorientasi pada siswa dengan menekankan keterlibatan aktif pada pelaksanaan proyek yang bersifat bermakna dan kontekstual. *Project Based Learning* bukan hanya menitikberatkan di materi yang mereka kuasai, tapi juga di pemecahan masalah, kemampuan berpikir, juga keterampilan abad ke-21. Melalui kegiatan yang dirancang secara sistematis tersebut, siswa didorong untuk membangun pengetahuan secara mandiri. Pendapat tersebut didukung oleh Afindah et al. (2025) dimana pada penelitiannya

disebutkan bahwasanya “*Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh pemahaman melalui keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran berbasis proyek”.

Selaras dengan pandangan tersebut, Sari & Putra (2022) memaparkan bahwasanya “*Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menghubungkan penguasaan pengetahuan dengan pengembangan keterampilan melalui pelaksanaan proyek yang berangkat dari permasalahan kontekstual. Melalui keterlibatan dalam proyek pembelajaran, siswa didorong untuk mengasah kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, serta keterampilan berkomunikasi secara efektif”.

Temuan Wahyuni et al. (2021) menyatakan bahwasanya “model *Project Based Learning* mampu menghadirkan pembelajaran yang bermakna karena siswa terlibat secara aktif dalam seluruh tahapan pembelajaran, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek”. Atas dasar tersebut, *Project Based Learning* tidak hanya berfokus pada pencapaian produk akhir sebagai hasil pembelajaran, tetapi juga mengutamakan proses belajar yang dialami peserta didik karena proses tersebut berperan penting dalam membangun pemahaman, pengalaman, dan kemampuan yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pada pendidikan SD, siswa berada di usia 7-11 tahun yang secara teori perkembangan kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional

konkret (Firdaus & Mustika 2021). Di tahapan tersebut, siswa butuh media visual konkret serta aktivitas belajar langsung agar pemahaman konsep dapat tercapai secara optimal.

Rahmadani & Fitriani (2024) menyampaikan bahwasanya “pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan kepada siswa SD untuk belajar melalui kegiatan nyata yang berkaitan langsung dengan lingkungan sekitar, sehingga membantu siswa memahami konsep pembelajaran secara lebih kontekstual serta bermakna”.

Terdapat sejumlah karakteristik yang menjadi ciri utama model pembelajaran *Project Based Learning* dan membedakannya dari model pembelajaran konvensional, baik dari segi pendekatan pembelajaran, peran peserta didik, maupun aktivitas belajar yang dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Menurut Prasetyo et al. (2022), “*Project Based Learning* menempatkan siswa sebagai subjek utama dalam proses pembelajaran, sehingga aktivitas belajar berpusat pada keterlibatan aktif siswa”. Prosesnya dibuka dengan penyajian problem nyata di kehidupan, yang kemudian dijadikan dasar dalam pelaksanaan proyek pembelajaran.

Selain itu, *Project Based Learning* menekankan pada penciptaan produk atau karya sebagai hasil akhir pembelajaran. Produk tersebut merupakan representasi dari pemahaman siswa akan materi yang dipelajari. Ketika pengerjaan proyek berlangsung, siswa didorong untuk bekerja secara kolaboratif dan mengembangkan kemampuan

komunikasi melalui diskusi, kerja kelompok, serta presentasi hasil proyek. Dalam hal berikut, peranan guru tidak lagi menjadi sumber utama informasi, tapi penyedia fasilitas dan pembimbing.

Aisyah & Ramadhan (2024) memaparkan bahwasanya “karakteristik *Project Based Learning* mampu mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri karena pembelajaran yang berorientasi pada proyek membuat siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami konsep melalui pengalaman langsung”. Itu mengapa pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih bermakna dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21 yang mengutamakan pengembangan berbagai kompetensi peserta didik, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, di samping penguasaan materi sebagai salah satu tujuan pembelajaran.

Pengaplikasian *Project Based Learning* bertujuan mengoptimalkan mutu proses serta hasil belajar secara menyeluruh. Penerapan model ini tidak hanya diarahkan pada pencapaian produk atau hasil akhir pembelajaran, tetapi juga pada pengembangan proses berpikir peserta didik yang terjadi selama mereka terlibat dalam setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Hasanah et al. (2022) menjelaskan bahwasanya “*Project Based Learning* dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) melalui kegiatan penyelidikan, analisis, dan pemecahan masalah yang bersifat kontekstual”.

Selanjutnya, Utami & Nugroho (2021) mengemukakan bahwa tujuan penerapan *Project Based Learning* meliputi peningkatan peranan aktif siswa dalam pembelajaran, berkembangnya siswa menjadi berpikir kritis dan kreatif, serta terbentuknya sikap kerja sama juga tanggung jawab melalui aktivitas sosial. Di samping itu, *Project Based Learning* juga bertujuan melatih kemampuan komunikasi dengan adanya kegiatan penyajian juga presentasi hasil proyek, serta membantu siswa mengintegrasikan materi pembelajaran dengan berbagai situasi nyata yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks IPAS, tujuan *Project Based Learning* dinilai sangat sesuai dikarenakan siswa dituntut memahami fenomena alam sosial secara kontekstual dan terpadu. Kurniasih & Suryana (2023) menegaskan bahwasanya “penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran IPAS mampu membantu siswa menghubungkan konsep-konsep pembelajaran dengan lingkungan sekitar melalui kegiatan proyek yang berbasis observasi dan eksplorasi langsung”.

Tujuan utama pengaplikasian *Project Based Learning* adalah mendorong peningkatan kemampuan kreativitas, berpikir kritis, kolaborasi, serta kemampuan komunikasi siswa lewat partisipasi aktif di kegiatan proyek. “Pada *Project Based Learning*, guru punya peran menjadi fasilitator sekaligus pembimbing siswa selama proses perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi proyek” (D. P. Sari & Putra, 2022). Hingga tidak heran apabila peserta didik lebih aktif dibandingkan

guru dalam proses pembelajaran ini, meskipun demikian kondisi tersebut tidak mengurangi peran guru sebagai fasilitator, pembimbing, dan pengarah dalam kegiatan pembelajaran.

Beberapa komponen penting dalam *Project Based Learning* diantaranya yakni:

a. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Driving Question*)

Pembelajaran diawali dengan pertanyaan mendasar yang bersifat kontekstual dan menantang. Pertanyaan ini dirancang guna memantik rasa penasaran sekaligus ingin tahu dari siswa serta mengarahkan mereka pada permasalahan yang akan diselesaikan melalui proyek.

b. Perencanaan Proyek

Siswa dengan guru merancang kegiatan proyek, mulai dari penentuan tujuan, langkah kerja, pembagian tugas, hingga sumber belajar yang akan digunakan. Tahap ini melatih siswa untuk merencanakan kegiatan secara sistematis dan bertanggung jawab.

c. Penyusunan Jadwal Pelaksanaan

Siswa menyusun jadwal pelaksanaan proyek agar kegiatan dapat berjalan secara terstruktur serta punya time management yang dilaksanakan sesuai waktunya. Adanya time management berikut memudahkan siswa melatih kedisiplinan dalam belajar.

d. Pelaksanaan dan Monitoring Proyek

Siswa menjalankan kegiatan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Selama proses berlangsung, guru melakukan pemantauan dan memberikan bimbingan apabila siswa mengalami kesulitan. Interaksi dan kerja sama antarsiswa menjadi aspek penting dalam tahap ini.

e. Penyusunan dan Penyajian Produk

Hasil proyek yang telah diselesaikan disajikan dalam bentuk produk, laporan, atau presentasi. Melalui kegiatan ini, siswa dilatih untuk mengomunikasikan hasil kerja mereka secara lisan maupun tertulis dengan percaya diri.

f. Evaluasi dan Refleksi

Guru menilai proses dan hasil proyek yang telah dikerjakan siswa. Selain itu, siswa juga merefleksikan guna mengevaluasi apa yang mereka peroleh, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.

Menurut Thomas (2000), sintaks *Project Based Learning* diantaranya yakni:

- a. Pendahuluan (orientasi dan penyampaian tujuan pembelajaran)
- b. Penentuan pertanyaan mendasar
- c. Perencanaan proyek
- d. Penyusunan jadwal dan pelaksanaan proyek
- e. Penyajian hasil proyek

f. Penilaian, penguatan, dan refleksi pembelajaran

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik serta menekankan proses pembelajaran melalui proyek yang bersifat kontekstual serta bermakna. Model *Project Based Learning* mendorong peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara mandiri melalui kegiatan penyelidikan, pemecahan masalah, serta pembuatan produk sebagai hasil akhir pembelajaran, sehingga proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan materi, tetapi juga pada proses berpikir serta pengalaman belajar yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Model *Project Based Learning* memiliki karakteristik utama berupa pusat pembelajaran ada di siswa, menggunakan permasalahan nyata untuk dijadikan dasar pembelajaran, ditekankan di kegiatan kolaborasi dan komunikasi, serta peran guru sebagai fasilitator dan pembimbing. Melalui karakteristik tersebut, *Project Based Learning* bisa menciptakan kegiatan belajar yang aktif, mandiri, bermakna, serta sesuai dengan tuntutan pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kerja sama, serta komunikasi.

Tujuan penerapan *Project Based Learning* adalah menambah kualitas proses serta hasil belajar siswa secara holistik. Model ini menilai produk akhir yang dihasilkan sekaligus memperhatikan proses

pembelajaran siswa sejak perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi juga refleksi. Sintaks *Project Based Learning* yang sistematis akhirnya memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) sekaligus membentuk sikap tanggung jawab dan disiplin dalam kegiatan belajar.

Dalam proses belajar IPAS di SD, model *Project Based Learning* dinilai sangat relevan dikarenakan sesuai karakteristik perkembangan kognitif siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Dengan adanya kegiatan proyek berbasis observasi dan eksplorasi lingkungan sekitar, *Project Based Learning* membantu siswa memahami konsep IPAS makin kontekstual juga bermakna. Itu mengapa implementasi model *Project Based Learning* diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta keterampilan dalam pembelajaran IPAS secara lebih efektif dan optimal.

2. *Flipbook*

KBBI menyebutkan definisi *Flipbook* yakni buku yang tersusun atas halaman-halaman yang dapat dibuka secara berurutan sehingga informasi di dalamnya disajikan secara sistematis. Dalam bidang pendidikan, *Flipbook* mengalami perkembangan menjadi media pembelajaran digital dengan penyajian materi dalam bentuk buku elektronik bertampilan efek membalik halaman seperti buku cetak (Cahyaningtyas et al., 2024). Menurut Rahmawati & Suryadi (2021),

“*Flipbook* digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan unsur teks, gambar, audio, dan animasi, sehingga dapat meningkatkan ketertarikan belajar serta membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran”.

Menurut Sardi et al. (2025), “media *Flipbook* merupakan bentuk pengembangan media pembelajaran digital yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan serta kemampuan literasi siswa dalam kegiatan pembelajaran”. *Flipbook* digital menyajikan materi dalam format menyerupai buku cetak, tapi lebih diperkaya integrasi unsur multimedia contohnya teks, gambar, audio, juga video yang menjadikannya lebih interaktif dan dinamis. Keberadaan fitur tersebut memungkinkan penyajian materi abstrak jadi lebih visual juga konkret, sehingga aktivitas yang dilakukan bukan hanya membaca pasif, tapi juga memperoleh pengalaman belajar lebih menarik serta kontekstual. Melalui mekanisme membuka halaman secara digital atau scroll, siswa dapat menelusuri materi dengan lebih leluasa, memperkuat pemahaman kosakata, meningkatkan daya ingat terhadap isi bacaan, serta menumbuhkan minat baca dan literasi digital karena pembelajaran selaras dengan kebiasaan mereka dalam menggunakan teknologi. Selain itu, interaktivitas dalam media *Flipbook* turut mendukung pembelajaran mandiri dan membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami serta mengevaluasi informasi secara kritis selaras tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Flipbook termasuk media pembelajaran berbasis digital dengan dirancang bagaikan buku cetak lengkap dengan tampilan halaman yang dapat dibalik interaktif. Media tersebut memadukan banyak unsur multimedia, contohnya teks, gambar, audio, dan video, hingga mampu menyajikan materi pembelajaran makin menarik. Kehadiran elemen-elemen tersebut bisa memotivasi siswa, serta mengundang keaktifan mereka selama proses belajar (Purnomo et al., 2024).

Bhayangkari et al. (2024) menyatakan bahwasanya *Flipbook* ialah inovasi buku digital dengan efek visual menyerupai gerakan membalik halaman buku konvensional, sehingga menciptakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dibandingkan dokumen elektronik statis. Karakteristik utamanya terletak pada kemampuan untuk mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, termasuk desain visual yang menarik, ilustrasi yang kontekstual dengan lingkungan siswa, serta tautan permainan interaktif yang efektif dalam menstimulasi partisipasi aktif dan meningkatkan minat literasi siswa.

Flipbook digital dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak khusus dan pengaksesannya fleksibel bisa di tablet, komputer, serta smartphone. Pendapat tersebut sejalan paparan Putra & Nugroho (2020) yang menyatakan bahwasanya “*Flipbook* merupakan salah satu bentuk inovasi media pembelajaran digital yang memadukan karakteristik buku cetak dengan kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi digital”.

Dalam perspektif kajian media digital, *Flipbook* dikategorikan new media alasannya yakni dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital yang mengintegrasikan unsur interaktivitas dan multimedia. Media digital memungkinkan terjadinya perubahan dalam cara penyajian informasi menjadi lebih variatif, dinamis, serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan penggunanya. Penerapan prinsip tersebut pada media *Flipbook* menjadikannya belajar menjadi fleksibel (Syahmi et al., 2022).

Yantik et al. (2023) menyatakan bahwasanya *Flipbook* berperan mendukung kemampuan literasi siswa, terutama di tingkat SD. Melalui tampilan visual seperti buku cetak dengan keunggulan pemberian fitur multimedia *Flipbook* mampu mengubah aktivitas membaca yang semula dianggap membosankan menjadi pengalaman yang interaktif. Dukungan literasi ini muncul dari kemampuan media dalam memvisualisasikan materi abstrak menjadi konkret, hingga membantu siswa memahami kosakata baru, memperkuat daya ingat terhadap isi bacaan, serta menumbuhkan minat baca secara mandiri melalui perangkat digital yang akrab dengan keseharian mereka.

Dalam proses digitalisasi pada *Flipbook* memberikan sejumlah kemudahan, antara lain mempercepat distribusi materi, memberikan keleluasaan dalam pengembangan isi, serta memungkinkan pembaruan materi pembelajaran secara lebih praktis. Narestuti et al. (2021) menegaskan bahwasanya “media pembelajaran digital berbasis

Flipbook dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat diakses oleh siswa kapan pun dan di mana pun sesuai dengan kebutuhan belajar mereka”. Dengan demikian, *Flipbook* tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga mampu mendukung proses pembelajaran mandiri dan berkelanjutan.

Sebagai media pembelajaran inovatif di abad ke-21, *Flipbook* memiliki sejumlah keunggulan yang signifikan dibandingkan media cetak konvensional. Keunggulan utamanya terletak pada sifatnya yang fleksibel serta praktis, dikarenakan pengaksesannya didapat online maupun offline melalui perangkat seperti smartphone atau laptop, sehingga mendukung pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu. Selain itu, *Flipbook* mampu menyajikan konten multimedia secara terintegrasi, seperti penggabungan teks, gambar berwarna, video penjelasan, hingga simulasi interaktif yang dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret bagi siswa SD. Fitur navigasi dan efek visual membalik halaman (page-flip) juga memberikan pengalaman belajar menarik serta menyenangkan, hingga dapat menambah motivasi, keterlibatan aktif, serta mengoptimalkan hasil belajar (Purnomo et al., 2024).

Menurut Roemintoyo & Budiarto (2021), media *Flipbook* merupakan inovasi belajar digital relevan akan tuntutan pembelajaran abad ke-21 dikarenakan bersifat interaktif, mudah diakses, serta mampu

mendukung pengembangan literasi digital siswa. Oleh karena itu, *Flipbook* memiliki beberapa keunggulan utama, antara lain:

- a. Aksesibilitas dan Kemudahan Distribusi, karena dapat dibagikan secara daring tanpa keterbatasan ruang dan waktu.
- b. Efisiensi Biaya dan Ramah Lingkungan, sebab mengurangi penggunaan kertas dan biaya pencetakan,
- c. Fitur Interaktif dan Multimedia, yang memungkinkan integrasi gambar, video, animasi, dan audio untuk memperjelas materi.
- d. Memudahkan Kustomisasi dan Pembaruan Kontek, sehingga materi dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.
- e. Pengembangan Literasi Digital, karena memotivasi siswa terbiasa produktif teknologi.
- f. Dukungan Pembelajaran Mandiri, yang menjadikan siswa belajar selaras akan kecepatan serta gaya belajar mereka.

Mengacu pada berbagai pendapat serta temuan penelitian yang telah dijelaskan, bisa ditarik simpulan bahwasanya media *Flipbook* merupakan inovasi media pembelajaran digital yang dirancang menyerupai buku cetak namun diperkaya dengan unsur multimedia dan interaktivitas, sehingga penyajian materinya menarik, kontekstual, serta memudahkan siswa dalam memahami. Selain sebagai media penyampaian informasi, *Flipbook* juga berperan penting dalam mendukung peningkatan minat baca, keterlibatan siswa secara aktif, serta penguatan kemampuan literasi dan literasi digital pada siswa SD.

Keunggulannya terletak pada fleksibilitas akses, kemudahan distribusi, integrasi teks, gambar, audio, video, serta fitur navigasi yang mendukung pengalaman belajar interaktif juga mandiri siswa. Hingga tidak heran jika media *Flipbook* dinilai relevan dan sesuai akan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

3. Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS merupakan salah satu mata pelajaran terpadu mengembangkan pemahaman siswa terhadap fenomena alam serta kehidupan sosial di sekitarnya. IPAS memadukan konsep-konsep dasar yang berasal dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial ke dalam satu kesatuan pembelajaran agar siswa paham akan korelasi manusia, lingkungan, serta perubahan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Susilowati & Widodo (2022), “pembelajaran IPAS bertujuan untuk membentuk siswa yang memiliki kemampuan berpikir ilmiah, kritis, dan kontekstual dalam menghadapi permasalahan nyata di lingkungannya”.

Secara konseptual, IPAS ialah pengembangan IPA dengan IPS yang sebelumnya diajarkan secara terpisah di SD. Perpaduan yang ada punya tujuan supaya pemahaman yang didapat holistik terhadap suatu fenomena, bukan hanya melalui perspektif alamiah, tapi juga sosial serta kemanusiaan. Pratiwi (2021) berpendapat bahwasanya “pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk melihat keterkaitan antara sains, teknologi, masyarakat, dan lingkungan secara utuh”.

IPAS menempatkan siswa di posisi subjek aktif. Siswa didorong untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil belajarnya melalui berbagai kegiatan pembelajaran bermakna. Menurut Hidayah & Anwar (2023), “pendekatan pembelajaran IPAS menekankan pada pengalaman belajar langsung yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui interaksi dengan lingkungan alam dan sosial”.

Pada konteks pendidikan dasar, pembelajaran IPAS berperan strategis pada terbentuknya karakter juga literasi sains dan sosial siswa. Fokus IPAS tidak sebatas penguasaan konsep, melainkan juga pada pengembangan sikap ilmiah, kepedulian sosial, serta tanggung jawab terhadap lingkungan. Sesuai paparan Suryani (2022), “IPAS berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai keberlanjutan, gotong royong, dan kesadaran ekologis sejak dini”.

Berdasarkan panduan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, tujuan pembelajaran IPAS ada pada SD diarahkan pada pengembangan kompetensi siswa di beberapa aspek diantaranya yakni aspek pengetahuan, keterampilan, juga sikap. Menurut Wahidah et al. (2025), tujuan pembelajaran IPAS secara umum dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan rasa penasaran juga ingin tahu siswa akan fenomena alam dan sosial melalui kegiatan pengamatan dan penyelidikan sederhana.

- b. Membekali siswa dengan kemahiran berpikir kritis sekaligus logis akan suatu peristiwa alam serta kehidupan sosial sekitarnya.
- c. Menumbuhkan kesadaran siswa terhadap korelasi manusia, lingkungan serta sosial.
- d. Melakukan pengembangan keterampilan proses sains dan sosial, contohnya melalui kegiatan pengamatan, pengklasifikasian, pengukuran, penyimpulan serta pengomunikasian hasil.
- e. Menanamkan sikap peduli, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat serta menjaga kelestarian lingkungan.

Pembelajaran IPAS mencakup beberapa ruang lingkup materi yang saling berkaikan. Menurut Lestari & Putra (2022), ruang lingkup pembelajaran IPAS diantaranya yakni:

- a. Makhluk hidup serta lingkungannya, yang mencakup pengenalan ciri-ciri makhluk hidup, kebutuhan hidup, juga interaksi makhluk hidup pada lingkungan alam dan sosial.
- b. Benda dan sifatnya, yang membahas tentang berbagai jenis benda, perubahan wujud, juga sumber daya alam yang bisa dimanfaatkan pemanfaatan.
- c. Energi dan perubahannya, yang meliputi sumber energi, bentuk energi, serta dampaknya di kehidupan manusia dan lingkungan.

- d. Manusia dan kehidupan sosial, yang mencakup interaksi sosial, kegiatan ekonomi sederhana, nilai-nilai budaya, serta peran manusia dalam masyarakat.
- e. Perubahan dan kelanjutan, yang membahas perubahan alam dan sosial serta upaya menjaga keseimbangan lingkungan dan kehidupan masyarakat.

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran IPAS menuntut guru merancang proses belajar bermakna sekaligus kontekstual. Guru diharapkan mencari korelasi materi yang diajarkan pada pengalaman nyata siswa supaya proses belajar relevan dan mudah dipahami. Menurut Rahmawati & Kurniawan (2023), “pembelajaran IPAS yang kontekstual dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam”.

Bahasa pengantar dalam pembelajaran IPAS juga berperan utama, terutama dalam pemahaman konsep ilmiah juga sosial siswa. Oleh karena itu, guru perlu membahasakan materi sesuai tingkatan kognitif siswa.

Melalui pemaparan tersebut, bisa ditarik simpulan bahwasanya IPAS ialah mata pelajaran terpadu yang berfungsi untuk mengembangkan pemahaman siswa pada fenomena alam sosial secara holistik. Tujuan IPAS bukan sekedar meningkatkan penguasaan konsep, tapi juga membentuk sikap ilmiah, kepedulian sosial, juga kesadaran lingkungan siswa. Dengan demikian, pembelajaran IPAS

memiliki peran strategis dalam mempersiapkan siswa menjadi individu yang berpikir kritis, bertanggung jawab, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penyusunan penelitian berikut didasarkan pada sejumlah hasil penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian yang dilakukan tepatnya yakni penggunaan media *Flipbook* dalam proses pembelajaran. Penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai dasar teori dan bukti empiris untuk memperkuat pelaksanaan penelitian yang dilakukan.

Penelitian Rahmawati & Suryadi (2021) menyatakan bahwasanya “pemanfaatan media *Flipbook* digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena media *Flipbook* menyajikan materi secara visual, menarik, tersusun rapi, serta mudah diakses melalui perangkat digital, serta media *Flipbook* juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena menggabungkan unsur teks, gambar, dan animasi secara terpadu”.

Nurwidiyanti & Sari (2022) menyatakan bahwasanya “penggunaan *Flipbook* digital dalam pembelajaran IPA di SD mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains yang sering kali bersifat abstrak, format *Flipbook* yang mengkombinasikan teks, ilustrasi, animasi, dan navigasi yang mudah dioperasikan membuat materi IPA menjadi lebih

konkret dan mudah dipahami oleh siswa, serta dengan dukungan elemen visual yang kaya dan antar muka interaktif, *Flipbook* membantu siswa dalam menyusun gagasan secara sistematis dan mengurangi kesulitan dalam memahami fenomena IPA sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan efektif”.

Penelitian yang dilakukan oleh Pratama & Badrudin (2025) memiliki relevansi yang signifikan dengan pengembangan media *Flipbook* pada jenjang SD karena fokusnya dalam meningkatkan literasi digital dan motivasi belajar melalui teknologi interaktif. Walaupun studi tersebut dilakukan pada tingkat SMK, terdapat kesamaan fundamental pada elemen media yang dikembangkan, yaitu penggunaan kombinasi teks dan visual dinamis yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Temuan tersebut memberikan landasan empiris yang kuat bahwa integrasi fitur multimedia dalam *Flipbook* berpotensi besar untuk mengoptimalkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa, termasuk pada cakupan materi IPAS di SD.

Menurut Roemintoyo & Budiarto (2021), “penggunaan *Flipbook* sebagai terobosan media pembelajaran digital berperan krusial dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21, inovasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai instrumen strategis untuk memperkuat literasi sains dan kompetensi siswa melalui integrasi teknologi yang memotivasi, serta dengan mengalihkan metode tradisional ke arah media yang lebih dinamis, siswa

didorong untuk terlibat lebih aktif dalam proses eksplorasi materi, sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dan penguasaan keterampilan modern dapat berjalan lebih optimal”.

Menurut Perdana et al. (2021) menyatakan bahwasanya “digitalisasi media pembelajaran melalui pengembangan buku digital berbasis *Flipbook* merupakan langkah strategis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pendidikan modern, inovasi ini tidak hanya meningkatkan daya tarik materi ajar, tetapi juga berperan penting dalam memfasilitasi literasi ilmiah serta membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21, serta dengan fitur interaktif yang tersedia, media ini mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, menumbuhkan motivasi intrinsik siswa, dan mendukung efektivitas penyampaian materi secara komprehensif”.

Mirnawati & Fabriya (2022) menjelaskan bahwasanya “implementasi *Flipbook* digital sebagai media pembelajaran terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca siswa di SD, keberhasilan ini dicapai melalui strategi pembiasaan membaca secara daring (online) yang dilakukan secara terstruktur sebelum dimulainya kegiatan pembelajaran inti, serta dengan memanfaatkan fitur-fitur interaktif pada *Flipbook*, siswa menjadi lebih antusias dalam mengeksplorasi bacaan, sehingga aktivitas rutin tersebut tidak hanya memperluas wawasan mereka tetapi juga secara efektif membangun budaya literasi digital yang kuat sejak dini”.

Juliana et al. (2025) menyatakan bahwasanya “pengembangan media *Flipbook* digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva terbukti menjadi instrumen yang efektif dalam mengasah kecakapan literasi digital siswa, efektivitas media ini didukung oleh integrasi berbagai elemen multimedia, seperti teks, representasi visual, audio, serta fitur navigasi interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif, serta melalui komponen interaktif tersebut, siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi, tetapi juga terlatih untuk mengelola dan membedah konten digital secara lebih mendalam, sehingga kemampuan mereka dalam memahami serta menggunakan teknologi informasi dapat berkembang dengan optimal”.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo & Lestari (2022) memaparkan bahwasanya “penggunaan media *Flipbook* interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SD, hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan media *Flipbook* dan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional, serta media *Flipbook* dinilai mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna”.

Menurut Insani & Ratnaningrum (2024), “penggunaan media *Flipbook* dalam proses pembelajaran terbukti memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan antusiasme serta pencapaian akademik siswa, hal ini dikarenakan karakteristik media yang inovatif mampu

mentransformasi penyampaian materi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan, serta melalui visualisasi yang dinamis, media ini efektif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga konsep-konsep pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan lebih optimal dan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar di tingkat SD”.

Sari et al. (2023) menyimpulkan bahwasanya “media *Flipbook* efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa SD, peningkatan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan, menentukan ide pokok, serta membuat kesimpulan dari teks yang dibaca, penggunaan media *Flipbook* juga berpengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa karena penyajian materi menarik serta tidak membosankan”.

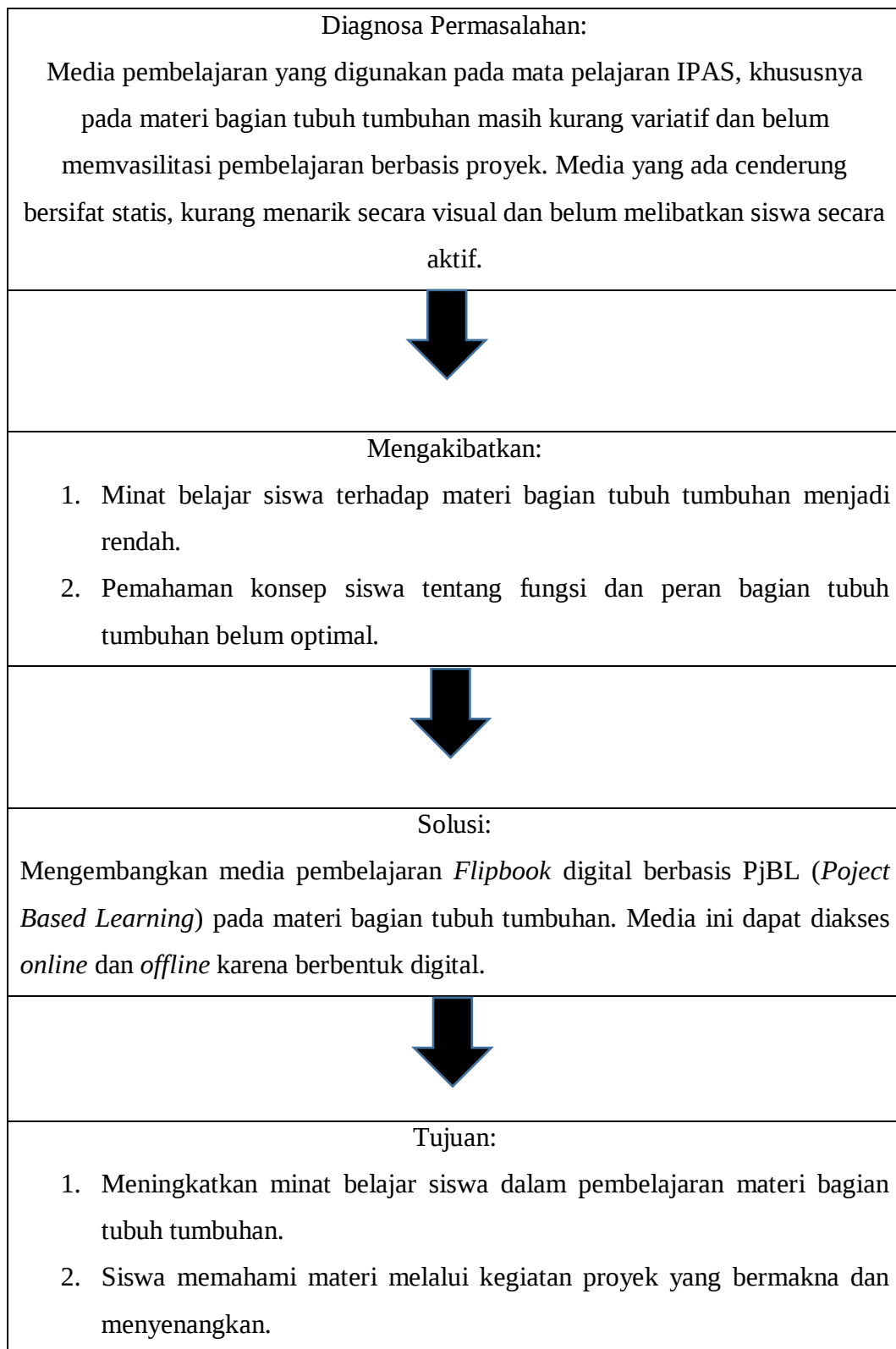
Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu tersebut, bisa ditarik simpulan bahwasanya *Flipbook* digital berkontribusi signifikan pada peningkatan kualitas proses serta hasil belajar, terkhusus di SD. Penggunaan *Flipbook* terbukti mampu meningkatkan minat juga memotivasi siswa lewat sajian materinya. Selain itu, *Flipbook* digital juga menjadikan siswa paham konsep abstrak secara konkret juga sistematis. Integrasi unsur multimedia menjadikan *Flipbook* efektif dalam memperkuat literasi membaca, literasi digital, serta literasi sains, sekaligus mendorong keaktifan dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa media *Flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dengan tuntutan

pendidikan abad ke-21, sehingga layak dijadikan landasan teoritis dan empiris dalam pengembangan media pembelajaran IPAS di SD.

C. Kerangka Berpikir

Melalui hasil observasi awal di SDN Jiwan 02, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran IPAS terkhusus di materi bagian tubuh tumbuhan, diantaranya yakni:

1. Pembelajaran IPAS masih berorientasi pada guru dan dilaksanakan melalui pendekatan konvensional, sehingga kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran menjadi terbatas.
2. Penyampaian materi IPAS sebagian besar masih mengandalkan buku teks cetak dengan dominasi teks, sehingga kurang menarik bagi siswa SD yang butuh media visual konkret.
3. Ketersediaan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah belum diimbangi dengan pemanfaatan media pembelajaran digital secara optimal dalam proses pembelajaran.
4. Minat belajar serta keterlibatan siswa memahami materi IPAS, khususnya pada konsep bagian-bagian tubuh tumbuhan masih tergolong rendah dan memerlukan inovasi pembelajaran yang lebih interaktif serta kontekstual.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir