PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS *DIGITAL FLIPBOOK* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

SKRIPSI

Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

IFTITAH RAHMI
NPM. 2110013411175

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2025

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa	: Iftitah Rahmi
NPM	: 2110013411175
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Bung Hatta
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing

Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP	Ketua Program Studi
Dr. Yetty Morelent, M.Hum.	Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Senin tanggal **Tujuh Belas** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Lima** bagi :

Nama Mahasiswa	: Iftitah Rahmi
NPM	: 2110013411175
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas	: Bung Hatta
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar

Nama	Tanda Tangan
1. Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd.	:
2. Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd.	:
3. Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom.	:

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi

Dr. Wirnita Eska, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iftitah Rahmi

NPM : 2110013411175

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Digital *Flipbook Berbasis* Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar" adalah benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan yang tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2025

Iftitah Rahmi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPAS *DIGITAL FLIPBOOK* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Iftitah Rahmi[1], Ade Sri Madona[1]
[1]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguran dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: iftitahrahmi773@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya untuk kelas IV Sekolah Dasar yang valid dan praktis, Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (Research and Development), dengan model penelitian yang digunakan adalah ADDIE yaitu, *Analysis Design Development Implementation Evaluation*. Penelitian ini dibatasi sampai pada tahap *development* atau pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2024/2025. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi, dan lembar praktikalitas (angket respon pendidik dan peserta didik), Dalam proses validasi, media divalidasi oleh 1 orang ahli Desain, 1 orang ahli Materi, dan 1 orang ahli Bahasa. Pada proses kepraktisan, media diuji cobakan oleh 1 pendidik dan 18 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan media pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* menghasilkan media yang memenuhi kriteria sangat valid dengan presentase 90,11% dan memenuhi kriteria sangat praktis dengan presentase 96,26%. Berdasarkan hasil penelitian bahwa media pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* media ini layak digunakan dalam pembelajaran IPAS, khususnya untuk peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar memenuhi kriteria sangat valid dan sangat praktis.

Kata Kunci: *Digital Flipbook*, *Problem Based Learning*, IPAS, Media Pembelajaran

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* Berbasis *Problem Based Learning* Di Kelas IV Sekolah Dasar". Sholawat beserta salam peneliti doakan kepada Allah SWT semoga disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW, skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan, Universitas Bung Hatta.

1. Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan mengarahkan serta meluangkan waktu untuk penulisan skripsi hingga selesai.
2. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd, selaku dosen penguji 1 dan Ibu Dr. Karmila Suryani, S.Kom., M.Kom, selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi.
3. Bapak Heri Effendi, S.Pd.I., M.Pd, selaku validator ahli materi, Bapak Rio Rinaldi S.Pd., M.Pd, selaku validator ahli Bahasa dan Bapak Ashabul Khairi, S.T., M.Kom, selaku validator ahli desain yang telah memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi.
4. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bung Hatta.

5. Dekan FKIP Universitas Bung Hatta dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Astiwati, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN 21 Tanjung Bonai Aur Kabupaten Sijunjung yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibu Yosi Susanti, S.Pd.Gr, selaku pendidik kelas IV SDN 21 Tanjung Bonai Aur Kabupaten Sijunjung yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti dan pembaca.

Padang, Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **i**

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI ..... **ii**

SURAT PERNYATAAN ..... **iii**

ABSTAK ..... **iv**

DAFTAR ISI ..... **v**

DAFTAR TABEL ..... **vi**

DAFTAR GAMBAR ..... **vii**

DAFTAR BAGAN ..... **viii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 7
C. Pembatasan Masalah 7
D. Rumusan Masalah 8
E. Tujuan Penelitian 8
F. Manfaat Penelitian 8
G. Spesifikasi Produk Penelitian 9
H. Kebaharuan dan Orisinalitas 10
I. Defenisi Operasional 11

BAB II KAJIAN PUSTAKA **13**

A. Kajian Teori 13
   1. Belajar dan Pembelajaran 13
   2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial 15
   3. Media Pembelajaran 18
   4. Digital Flipbook 20
   5. Model Pembelajaran PBL 23
B. Penelitian Relevan 30
C. Kerangka Berpikir 32

BAB III METODE PENELITIAN **34**

A. Jenis Penelitian 34
B. Prosedur Penelitian 34
C. Subjek Penelitian 44
D. Instrumen Penelitian 45
E. Teknik Pengumpulan Data 49
F. Teknik Analisis Data 52
G. Jadwal Penelitian 52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 53

A. Hasil Penelitian 53
B. Pembahasan 70
C. Keterbatasan dalam Penelitian 77

BAB V PENUTUP 79

A. Kesimpulan 79
B. Saran 79

DAFTAR RUJUKAN 84

LAMPIRAN 86

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Storyboard Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Digital Flipbook 39
2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi 46
3. Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa 47
4. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media 47
5. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Guru 48
6. Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa 49
7. Kriteria Penilaian Validitas 51
8. Persentase Penilaian Praktikalitas 52
9. Jadwal Penelitian 52
10. Storyboard Media Pembelajaran IPAS Digital Flipbook 57
11. Nama Dosen Validator 60
12. Saran dan Masukan dari Validator 61
13. Hasil Data Analisis Validitas Media Pembelajaran IPAS Digital Flipbook 63
14. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran IPAS Digital Flipbook oleh Guru 64
15. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran IPAS Digital Flipbook oleh Siswa 65
16. Hasil Analisis Praktikalitas oleh Guru dan Siswa 66
17. Revisi dan Perbaikan yang Dilakukan 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Prosedur Pengembangan 35
2. Maps Penelitian 45

DAFTAR BAGAN

Bagan **Halaman**

1. Kerangka Konseptual 33

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Modul Ajar Kurikulum Merdeka IPAS SD Kelas IV 87
2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik 92
3. Media Digital Flipbook 96
4. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Ahli Materi 101
5. Lembar Validitas yang Sudah Divalidasi oleh Ahli Materi 102
6. Kisi-kisi Lembar Valiasi Media Ahli Bahasa 107
7. Lembar Validitas yang Sudah Divalidasi oleh Ahli Bahasa 108
8. Kisi-kisi Lembar Validasi Media Ahli Media 112
9. Lembar Validitas yang Sudah Divalidasi oleh Ahli Media 113
10. Kisi-kisi Lembar Pratikalitas Respon Guru 117
11. Lembar Pratikalitas yang Sudah Diceklis oleh Guru 118
12. Kisi-kisi Lembar Pratikalitas Respon Siswa 122
13. Lembar Pratikalitas yang Sudah Diceklis oleh Siswa 123
14. Dokumentasi Penelitian 133
15. Surat Izin Penelitian dari Kampus 135
16. Surat Izin Penelitian dari Dinas 136
17. Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah 137

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional merupakan landasan hukum yang penting dalam mengatur dan membentuk sistem pendidikan di Indonesia. Undang-undang ini bertujuan untuk menjamin akses pendidikan yang berkualitas bagi seluruh rakyat Indonesia, dengan mengedepankan nilai-nilai demokrasi, keadilan, serta penghormatan terhadap keragaman budaya. Dengan adanya UU ini, diharapkan dapat terwujud pendidikan yang berlandaskan pada Pancasila dan tujuan pembangunan nasional sebagai berikut:

> Tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuannya adalah siswa dapat berkembang menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan warga negara yang baik. Kegitan pembelajaran memiliki fungsi sebagai komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan dan memiliki pedoman pelaksanaan di dalam kurikulum.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 “kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan. Upaya untuk mempercepat tujuan pendidikan nasional salah satunya dengan hadirnya kurikulum merdeka. Pendidikan berasal dari kata dasar didik, dalam Kamus Bahasa Indonesia, kata didik didefinisikan sebagai proses memelihara dan memberi latihan (ajaran, tuntunan, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran”. Pendidikan adalah proses yang berisikan berbagai macam kegiatan yang cocok bagi individu untuk kehidupan sosialnya dan membantu meneruskan adat dan budaya serta kelembagaan sosial dari generasi ke generasi. Sedangkan dalam bahasa romawi

pendidikan memperbaiki moral dan melatih intelektual. Banyak pendapat yang berlainan tentang pendidikan. Walaupun demikian, pendidikan berjalan terus tanpa menunggu keseragaman arti.

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar untuk tiap individu. Pendidikan memiliki kekuatan agarmengubah perspektif orang dan meningkatkan tingkat kesopanan mereka dalam pengaturan sosial. Menurut Munandar dkk, (2022: 1573) "Pendidikan merupakan upaya disengaja agar mewariskan warisan budaya melalui satu generasi ke generasi berikutnya. Secara umum, pembelajaran dan pendidikan selalu terkait erat. Menawarkan instruksi menarik yang tidak berulang yakni kriteria Dimana menentukan kinerja siswa dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran". Guru berperan sebagai pelaksana dan perencana dalam kegiatan belajar mengajar.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yang sebelumnya terpisah, yaitu IPA dan IPS, dan mulai diajarkan di kelas 3 Sekolah Dasar dalam kerangka Kurikulum Merdeka. Tujuan dari penggabungan ini adalah untuk memberikan pemahaman yang lebih holistik kepada siswa mengenai interaksi antara makhluk hidup dan lingkungan mereka, serta aspek sosial yang memengaruhi kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah mata pelajaran yang diajarkan agar peserta didik dapat menambah pengetahuan, konsep serta gagasan yang terorganisir tentang dunia alam. IPAS merupakan program studi terpadu yang dirancang untuk membantu mahasiswa menjadi lebih mampu berpikir kritis dan analitis. Tujuan pembelajaran menggunakan pendekatan IPAS adalah untuk meningkatkan

keterampilan dan menawarkan pengalaman. Belajar dalam sains dan studi sosial diintegrasikan ke dalam IPAS di bawah kurikulum otonom. Dalam kurikulum otonom, IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif di samping potensi untuk memajukan pengetahuan dan kemampuan.

Tujuan pembelajaran IPAS untuk peserta didik yakni peserta didik dapat memiliki suatu kemampuan untuk memahami seluk beluk dan pola-pola dari konsep kehidupan masyarakat. Selain itu pembelajaran IPAS dapat mengasah keterampilan penting di tengah perkembangan dunia untuk bisa berkontribusi menciptakan kondisi kehidupan yang lebih baik. Menurut Musyarofah, (2021:57) tujuan pembelajaran IPAS dapat diperinci kembali menjadi empat poin, Pertama memahami konsep-konsep pola dan pesebaran terkait dengan aspek-aspek keruangan dan waktu, pemenuhan kebutuhan, interaksi sosial dan kesejarahan dalam perkembangan perdaban manusia. Kedua memiliki keterampilan dalam berpikir kritis, berkomunikasi, berkreativitas, dan berkolaborasi dalam kerangka perkembangan teknologi terkini. Ketiga mempunyai kesadaran dan berkomitmen dalam menerapkan nilai-nilai sosial masyarakat dan kemanusian untuk menumbuhkan kecintaan terhadap bangsa dan negara sehingga mampu mreleksikan peran diri di tengah lingkungan sosialnya. Empat menunjukan hasil pemahaman konsep pengetahuan dan pengasahan keterampilannya dengan membuat karya atau melakukan aksi sosial. Tujuan dari mata pelajaran IPAS yaitu agar peserta didik dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada mata pelajaran IPAS khusunya IPS terdapat beberapa materi yang

berhubungan dengan keberagaman budaya. Salah satunya pada pelaksanaan pembelajaran IPAS kelas IV Sekolah Dasar terdapat materi terkait tentang kebudayaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, untuk menunjang kegiatan pembelajaran di dalam kelas khusunya dalam mendukung efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, maka perlu digunakan media ajar khususnya yang berbasis digital yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. media pembelajaran merupakan perlengkapan bantu mengajar untuk guru buat mengantarkan modul pengajaran serta tingkatan atensi siswa dalam proses pendidikan, dengan begitu lewat media pendidikan dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien serta efektif dan terjalin ikatan baik antara guru dengan siswa. Menurut Sari (2021:118) "Media berfungsi dalam menanggulangi kebosanan dalam proses pembelajaran". Adapun menurut Nurwidiyanti (2022:118) "Media pembelajaran sangat penting diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, karena dapat memicu antusias peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru dan proses pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi."

Media pembelajaran adalah elemen sangat penting untuk proses belajar mengajar. Untuk menyajikan konten dimana bisa dipahami siswa, guru umumnya memakai media pembelajaran menjadi perantara. Nurrita (2018:5) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen paling penting bagi setiap langkah proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat Pendidikan dimana dapat dipakai guru didalam membantu siswa memperoleh informasi dengan

memperluas perspektif mereka. Jadi dengan menggunakan media pendidikan, guru dapat menarik minat siswa dalam mempelajari topik baru dan membuat subjek lebih mudah bagi mereka untuk memahami. Sedangkan menurut Zulfiana (2018:8) guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengalihkan murid mereka dari menjadi cepat tidak tertarik pada materi yang diajarkan atau mereka pelajari.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media ajar khususnya yang berbasis digital adalah *flipbook.* Menurut Rahmawati, dkk (2022:118) Digital *Flipbook* adalah media belajar buku digital yang seolah-olah dapat bergerak jika membalik halamannya. Media digital *flipbook* dapat menarik perhatian peserta didik sehingga menghilangkan kebosanan peserta didik. Suasana belajar di dalam kelas pun akan lebih menarik, komunikatif, dan interaktif.

Banyak penelitian yang telah mengembangkan media ajar menggunakan aplikasi Digital *flipbook.* Seperti penelitian yang dilakukan oleh Putri (2022:118) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Flipbook Pada Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD". Menyatakan bahwa media digital *flipbook* yang dikembangkan sangat valid untuk digunakan. Pengembangan media digital *flipbook* bukanlah hal baru dalam penelitian, banyak peneliti yang telah menggunakan media digital *flipbook* dalam berbagai materi tertentu, namun belum ada yang mengembangkannya pada mata pelajaran IPAS.

Hasil observasi peneliti pada tanggal 9 Oktober 2024 tentang media pembelajaran diterapkan oleh guru kelas pada mata Pelajaran IPAS di kelas IV

SDN 21 Tanjung Bonai Aur Kabupaten Sijunjung, menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran yang digunakan guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar yang ditempelkan pada sterofom, sajian materi yang disampaikan belum menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga tidak menarik perhatian peserta didik untuk menyimak dalam proses pembelajaran sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Guru hanya menggunakan materi ajar berupa buku cetak sebagai media pembelajaran dan lebih banyak memberikan penjelasan untuk disimak dan dicatat dari pada kegiatan berkelompok yang melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran hanya bersifat satu arah.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan peserta didik kelas IV pada hari senin tanggal 4 Novembar 2024 didapatkan informasi bahwa penggunaan media pembelajaran yang belum variatif pada mata Pelajaran IPAS di SDN 21 Tanjung Bonai Aur berdampak pada hasil pembelajaran IPAS yang menjadi belum maksimal dan kurangnya peluang untuk mengembangkan kreatifitas, dikarenakan tuntutan aktivitas yang tidak seimbang dengan penyajian materi yang ada pada modul, serta tampilan media pembelajaran tidak menarik perhatian peserta didik menyebabkan masih adanya peserta didik yang belum memenuhi tujuan pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka peneliti mengembangkan media ajar digital *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk: (1) mengembangkan produk berupa media pembelajaran digital *flipbook* pada mata

pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD: (2) kelayakan media pembelajaran digital *flipbook* pada mata pelajaran IPAS untuk siswa kelas IV SD.

Berdasarkan masalah di atas, dilakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran IPAS Digital *Flipbook* Berbasis PBL di Kelas IV SD."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, dengan mengacu pada media pembelajaran IPAS Digital *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning*, maka peneliti dapat mendefinisikan beberapa masalah sebagai berikiut:

1. Tampilan Media Ajar yang digunakan oleh guru di kelas IV pada mata Pelajaran IPAS di SDN 21 Tanjung Bonai Aur kurang menarik karena belum berbentuk materi Digital *Interaktif* sehingga tidak menarik perhatian peserta didik.
2. Metode pembelajaran yang digunakan masih bersifat satu arah.
3. Pengkombinasian metode yang digunakan kurang menarik bagi peserta didik sehingga umpan balik dari siswa belum optimal.
4. Guru belum menerapkan media pembelajaran dengan menciptakan aktivitas pemecahan masalah.
5. Belum tersedianya media pembelajaran IPAS Digital *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* di kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN 21 Tanjung Bonai Aur.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah perlu adanya pematasan masalah untuk memfokuskan pada objek penelitian. Penelitian ini hanya dibatasi pada pengembangan media pembelajaran IPAS Digital *Flipbook* berbasis *Problem Based Learning* mata pelajaran IPAS pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.

D. Rumusan Masalah

Dalam rangka untuk memahami lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran IPAS *digital flipbook* berbasis PBL di kelas IV SD, maka perlu dirumuskan dua masalah yang dibahas dalam penelitian ini, yaitu: Bagaimana menghasilkan media pembelajaran IPAS Digital *Flipbook* berbasis PBL di kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang ingin dicapai, dalam penelitian ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran IPAS *Digital Flipbook* berbasis PBL di kelas IV Sekolah Dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk peneliti lain, dapat dijadikan sebagai sumber ide atau bahan referensi untuk melakukan penelitian sejenis dan lebih lanjut dalam bidang yang sama.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru kelas IV

Sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kemampuan untuk membuat mdia pembelajaran yang interaktif dan berkualitas tinggi dalam mata Pelajaran IPAS. Sebagai pengembangan kreativitas guru dalam menciptakan model pembelajaran yang berbeda untuk digunakan oleh peserta didik di kelas IV. Menambah wawasan dalam pengembangan bahan ajar yang berorientasi pada pembelajaran *Problem Based Learning.*

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai pengalaman baru dalam belajar sehingga mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kontekstual.

c. Bagi Sekolah

Sebagai sarana dan prasarana yang dapat menjunjung dan mengembangkan inovasi baru dan kratif dari guru dalam proses pembelajran IPS.

d. Bagi penelti dapat menambah wawasan dan pengetahuan

peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran IPS *Digital Flipbook*, serta mempersiapkan materi pebelajaran yang valid juga praktis. Kemudian juga dapat menjadi acuan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik.

3. Manfaat Akademis

Sebagai salah satu syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.

G. Spesifikasi Produk Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Media

Pembelajaran IPS *Digital Flipbook* di kelas IV, berbasis *Problem Based Learning* dengan spesifikasi sebagai berikut;

1. Media pembelajaran yang disajikan berbasis *Digital Flipbook* untuk materi pada pembelajaran IPAS di kelas IV.
2. Media pembelajaran memuat beberapa komponen yaitu: teks ukuran font 12, audio musik, video animasi, dan gambar.
3. Media pembelajaran yang dibuat terdapat beberapa menu yaitu:
    a. Pembukaan. judul media, kompetensi ini berisi tentang kompetensi dasar, kompetensi inti, dan indikator yang sesuai dengan buku siswa atau guru.
    b. Materi yang diberikan yaitu menjelaskan tentang materi yang meliputi pembelajaran IPAS di kelas IV.
    c. Materi pembelajaran berisikan teks, gambar, video yang dapat menarik perhatian peserta didik, dan juga terdapat kuis-kuis yang menarik.
4. Media pembelajaran IPAS *digital flipbook* didesain menarik dengan bentuk-bentuk seperti buku, nantinya media pembelajaran IPAS *digital flipbook* yang dibentuk seperti buku itu terdapat petunjuk tombol *navigasi*. Tentunya didalam media pembelajaran IPAS *digital flipbook* tersebut juga disertai dengan suara, sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika menggunakan media *digital flipbook* selama proses pembelajaran.
5. Media pembelajaran IPAS *digital flipbook* juga menggunakan bahasa yang mudah dipahami peserta didik.

6. Mudah dioperasikan karena terdapat petunjuk tombol *navigasi* media pembelajaran IPAS *digital flipbook* dan media ini juga bisa diakses di komputer maupun HP.

H. Kebaharuan dan Orisinalitas

1. Kebaharuan

Penelitian yang dilakukan yaitu penelitian pengembangan berupa media pembelajaran digital *Flipbook* yang mana digitak *flipbook* ini dibuat menggunakan aplikasi *heyzine flipbook*, memang sudah banyak penelitian digital *flipbook* sebelumya. Namun belum ada yang membahas materi kekayaan budaya yang disandingkan dengan model PBL.

2. Orisinalitas

Penelitian tentang produk digital *flipbook* benar-benar hasil karya peneliti dan belum pernah diterbitkan dimanapun.

I. Defenisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian dan supaya dapat lebih dipahami maksud dari judul skripsi ini, maka penulis merasa perlu memberikan penjelasan terhadap kata-kata dalam judul skripsi ini, antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses kegiatan mengaplikasikan teori atau kaidah ilmu pengetahuan untuk meningkatkan fungsi, manfaat, atau kegunaan suatu produk yang telah ada dan atau menghasilkan yang baru. Fokus mengembangan pada menelitian ini, merupakan pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran IPAS digital *flipbook* untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu mengajar berupa wahana yang mengandung materi pembelajaran dan menyalurkannya dengan cara yang lebih efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa agar dapat menyerapnya dengan lebih baik.

3. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah proses merancang, mengembangakan dan menyusun berbagai jenis media atau alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Proses pengembangannya melibatkan tahap-tahap analis, perencanaan, pengembangan, uji coba, implementasi, dan evaluasi. Media pembelajaran yang efektif dapat meningkatkan pemahaman, motivasi, dan keterlibatan siswa sehingga membantu pencapaian tujuan Pendidikan lebih optimal.

4. Mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial)

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah mata pelajaran yang terdiri dari dua bidang, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

5. Media pembelajaran IPAS digital *Flipbook*

Digital *flipbook* merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan ke dalam format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat

pengguna lebih interaktif dengan media. Digital *flipbook* juga merupakan buku digital yang dapat dibolak-balikkan dan berisi unsur multimedia seperti teks, gambar, video, musik, dan animasi. Digital *Flipbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, presentasi, atau publikasi lainnya.

6. Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model *Problem Based Learning* (PBL) atau pembelajaran berbasis masalah adalah model pembelajaran yang mengutamakan penyelesaian masalah umum yang lazim terjadi dalam kehidupan sehari-hari.