

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran yang diselenggarakan di Madrasah Ibtidaiyah mencakup beberapa mata pelajaran salah satunya Seni Budaya dan Prakarya (SBdP). Mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) merupakan pendidikan seni yang meliputi seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni keterampilan. Dalam pembelajaran seni rupa peserta didik dapat mengembangkan keterampilan berkarya, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan apresiasi seni rupa, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa serta mengembangkan sikap menghargai keberagaman budaya dalam masyarakat (Dayanti et al., 2021).

Berdasarkan pada karakteristik mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) proses pembelajaran tersebut tidak hanya menghasilkan karya, tetapi juga pada pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang bermakna merupakan proses yang bertujuan untuk membangun pemahaman konsep yang dipelajari serta bersifat aktif, konstruktif dan melibatkan peserta didik dalam seluruh prosesnya (Purwanto, 2022).

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di kelas III yang berjumlah 22 peserta didik di MIN 2 Kota Bandung melalui wawancara guru mata pelajaran SBdP, menyatakan bahwa pada pembelajaran SBdP cenderung bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan penggunaan media pembelajaran masih belum optimal. Media pembelajaran yang tersedia masih terbatas pada buku-buku terbitan dengan ilustrasi yang kurang menarik sehingga belum mampu mendukung pembelajaran SBdP secara maksimal (Aida et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dalam mendorong keterlibatan peserta didik. Melalui pembelajaran SBdP peserta didik seharusnya dapat mengembangkan kepekaan, kreativitas, dan imajinasi yang penting bagi pemecahan masalah kehidupan yang kompleks (Sayuna et al., 2024).

Berdasarkan permasalahan dalam mata pelajaran SBdP, guru harus mampu mewujudkan pembelajaran yang efektif dan menarik agar peserta didik tidak merasa bosan dan mudah memahami materi pelajaran (Kartini et al., 2022), maka dibutuhkan suatu media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran bagi peserta didik. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik (Arifannisa et al., 2023). Menurut Astuti et al. (2024) media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu visual yang memperjelas dan membuat konsep abstrak menjadi konkret. Media visual merupakan media yang ditangkap dengan indra penglihatan yang memiliki pesan terkandung di dalamnya berupa pesan verbal berupa kata-kata dalam tulisan maupun nonverbal berupa simbol-simbol (Pagarra et al., 2022).

Dalam konteks pembelajaran SBdP, materi seni budaya menekankan pada aspek imajinasi, ekspresi, dan apresiasi, sehingga membutuhkan media yang mampu memvisualisasikan materi secara menarik. Salah satu media yang relevan dengan karakteristik tersebut adalah buku interaktif berkonsep *lift the flap* (angkat dan buka penutupnya) atau sering dikenal dengan buku jendela. Media ini memiliki fitur jendela atau penutup kecil pada setiap halamannya yang dapat dibuka untuk mengungkapkan informasi tersembunyi, sehingga menciptakan interaksi fisik yang dinamis saat belajar. Implementasi media *Lift the Flap* berbasis *Storybook* atau buku cerita interaktif yang dipadukan dengan ilustrasi visual dalam satu kesatuan, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari.

ampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Media ini dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran sekaligus mempermudah mereka dalam memahami materi yang dipelajari. Hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu Harmila et al. (2021) dalam menggunakan media pembelajaran *Lift the Flap Book* ilustrasi atau visual yang disajikan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disajikan dan peserta

didik tidak mudah bosan. Adapun penelitian dahulu lainnya yang dilakukan oleh Fajria & Utoyo (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Lift the Flap Storybook* memengaruhi motivasi belajar dan antusiasme peserta didik dalam pembelajaran meningkat.

Media pembelajaran *Lift the Flap Book* (jendela atau penutup kecil di halamannya) yang dapat diangkat untuk mengungkapkan gambar atau informasi tersembunyi di baliknya, menjadikannya interaktif dan menyenangkan untuk belajar. Media pembelajaran *Lift the Flap Book* yang dipadukan dengan cerita (*Storybook*) menjadi buku cerita interaktif merupakan alternatif yang tepat, karena menggabungkan tampilan visual yang menarik dengan alur cerita sehingga memudahkan peserta didik memahami materi (Rahmatiah, 2023).

Penyajian materi SBdP melalui cerita tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep seni budaya secara lebih konkret, tetapi juga dapat meningkatkan minat belajar serta mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada mata pelajaran SBdP materi seni budaya disajikan melalui cerita untuk menarik minat peserta didik dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Pengembangan media *Lift the Flap Storybook* dalam pembelajaran SBdP didasarkan pada teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menekankan keaktifan peserta didik dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar. Berdasarkan pemaparan masalah tersebut, maka peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran dan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media *Lift the Flap Storybook* Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Eksplorasi Garis dan Bentuk Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kondisi faktual pembelajaran pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah?
2. Bagaimana desain dan pengembangan media pembelajaran *Lift the Flap Story Book* pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah?
3. Bagaimana hasil implementasi dan evaluasi media pembelajaran *Lift the Flap Story Book* pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah?
4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Lift the Flap Story Book* pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menganalisis kondisi faktual pembelajaran pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
2. Mendeskripsikan proses desain dan pengembangan media pembelajaran *Lift the Flap Story Book* pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
3. Mendeskripsikan hasil implementasi dan evaluasi media pembelajaran *Lift the Flap Story Book* pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
4. Menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran *Lift the Flap Story Book* pada mata pelajaran SBdP kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua bagian, di antaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bagi peserta didik

Meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran SBdP serta kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan melalui penggunaan media pembelajaran *Lift the Flap Storybook*.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi peserta didik

Penggunaan media pembelajaran *Lift the Flap Storybook* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran SBdP serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Manfaat bagi guru

Memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta dapat melaksanakan pembelajaran yang menarik, inovatif, aktif, kreatif, dan menyenangkan untuk memaksimalkan proses dan hasil belajar.

c. Manfaat bagi sekolah

Media pembelajaran *Lift the Flap Storybook* diharapkan menjadi inovasi dalam proses pembelajaran serta mendorong sekolah untuk mengembangkan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran yang lebih berkualitas.

d. Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif serta memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran.

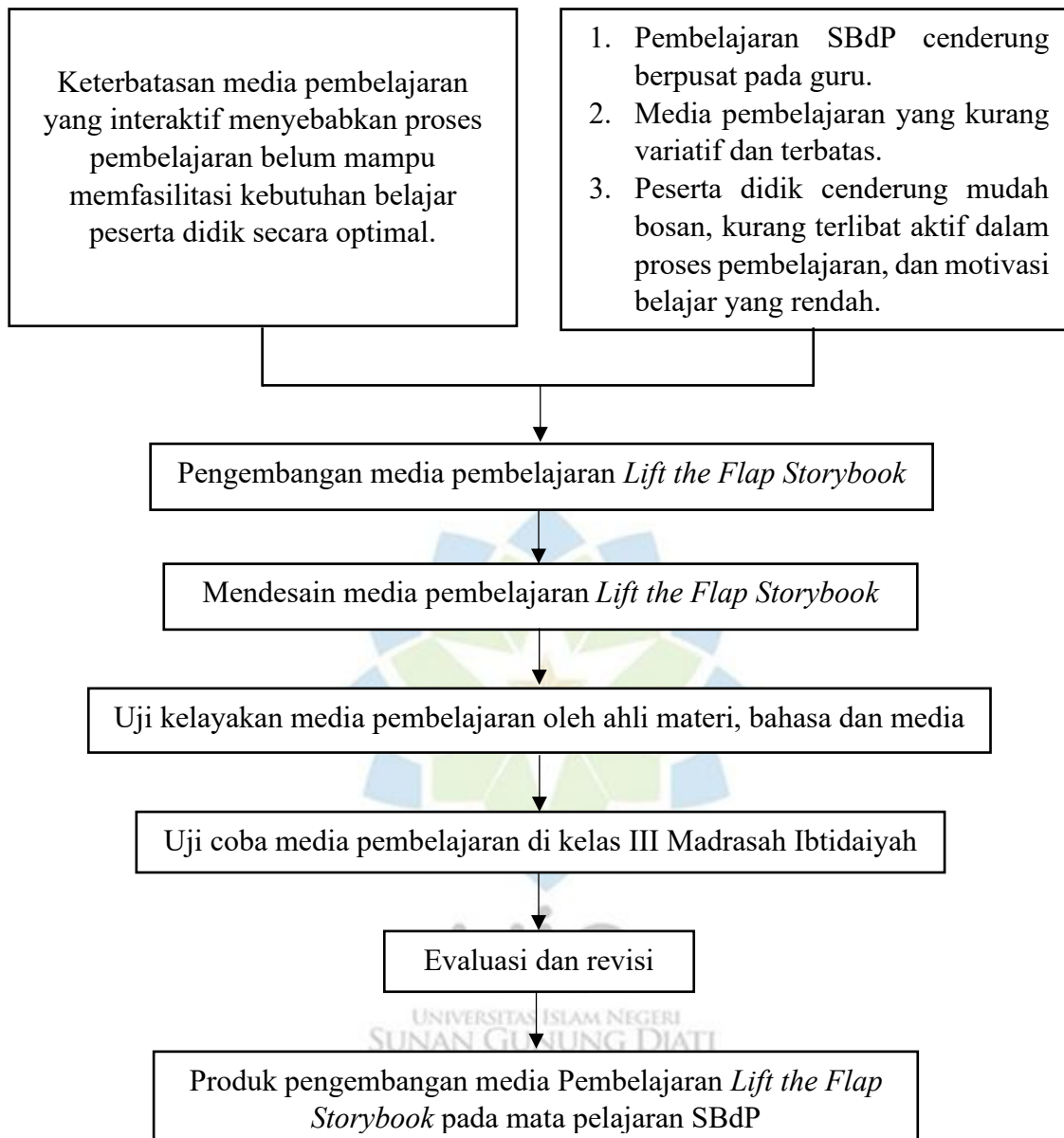
E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat belajar yang dapat

mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran yang kemudian dapat menambah wawasan peserta didik (Rahman et al., 2023). Pembelajaran SBdP membutuhkan media yang mampu menghadirkan interaksi, visualisasi, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat melengkapi dan memperkaya sumber belajar yang selama ini hanya berupa buku cetak. Penggunaan media pembelajaran memberikan manfaat dalam proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih jelas, serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Allatif et al., 2024).

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah *Lift the Flap Storybook*, *Lift the Flap book* (buku jendela) adalah buku yang halamannya terdapat gambar yang dilengkapi dengan cara membuka penutup atau jendela untuk memperoleh kejutan informasi materi yang disampaikan atau gambar yang berada di baliknya (Nugrahani & Permata, 2024). Media pembelajaran *Lift the Flap Book* disertai dengan bentuk *Storybook* (buku cerita) sebagai media pembelajaran peserta didik yang memanfaatkan cerita dengan ilustrasi yang menarik (Pasaka et al., 2022). Dengan menggabungkan unsur cerita dan mekanisme membuka lipatan buku *Lift the Flap Storybook* mampu menyajikan materi pembelajaran bertahap, kontekstual, dan lebih menarik, sehingga mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran *Lift the Flap Storybook* menggunakan metode *Research and Development* yaitu dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE merupakan model pengembangan yang menggunakan pendekatan sistematis sehingga setiap tahap dilaksanakan secara terstruktur, efektif dan efisien. Model ini dilengkapi dengan proses evaluasi pada setiap tahapan untuk memastikan hasil yang diperoleh menjadi dasar perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Triantama & Satria, 2024).



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Triyanto & Zubaidah (2021) berjudul “Pemanfaatan Media *Lift the Flap Book* untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca” bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran interaktif *Lift the Flap Book* dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik kelas I SD Negeri Puren. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Lift the Flap Book* secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Selain itu, media tersebut terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan, fokus, dan motivasi belajar selama proses pembelajaran. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Lift the Flap Book*. Adapun perbedaannya penelitian terdahulu menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Lift the Flap Storybook* (buku cerita), sedangkan penelitian terdahulu menggunakan *Lift the Flap Book* dalam bentuk buku umum. Dari segi materi, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Seni SBdP materi Eksplorasi Garis dan Bentuk, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada peningkatan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan penelitian terdahulu melibatkan peserta didik kelas I Sekolah Dasar.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Rezka, Hidayat & Siregar berjudul “Pengembangan *Lift the Flap Book* Berbasis Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Lift the Flap Book* berbasis multimedia interaktif pada materi hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat yang layak digunakan oleh peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

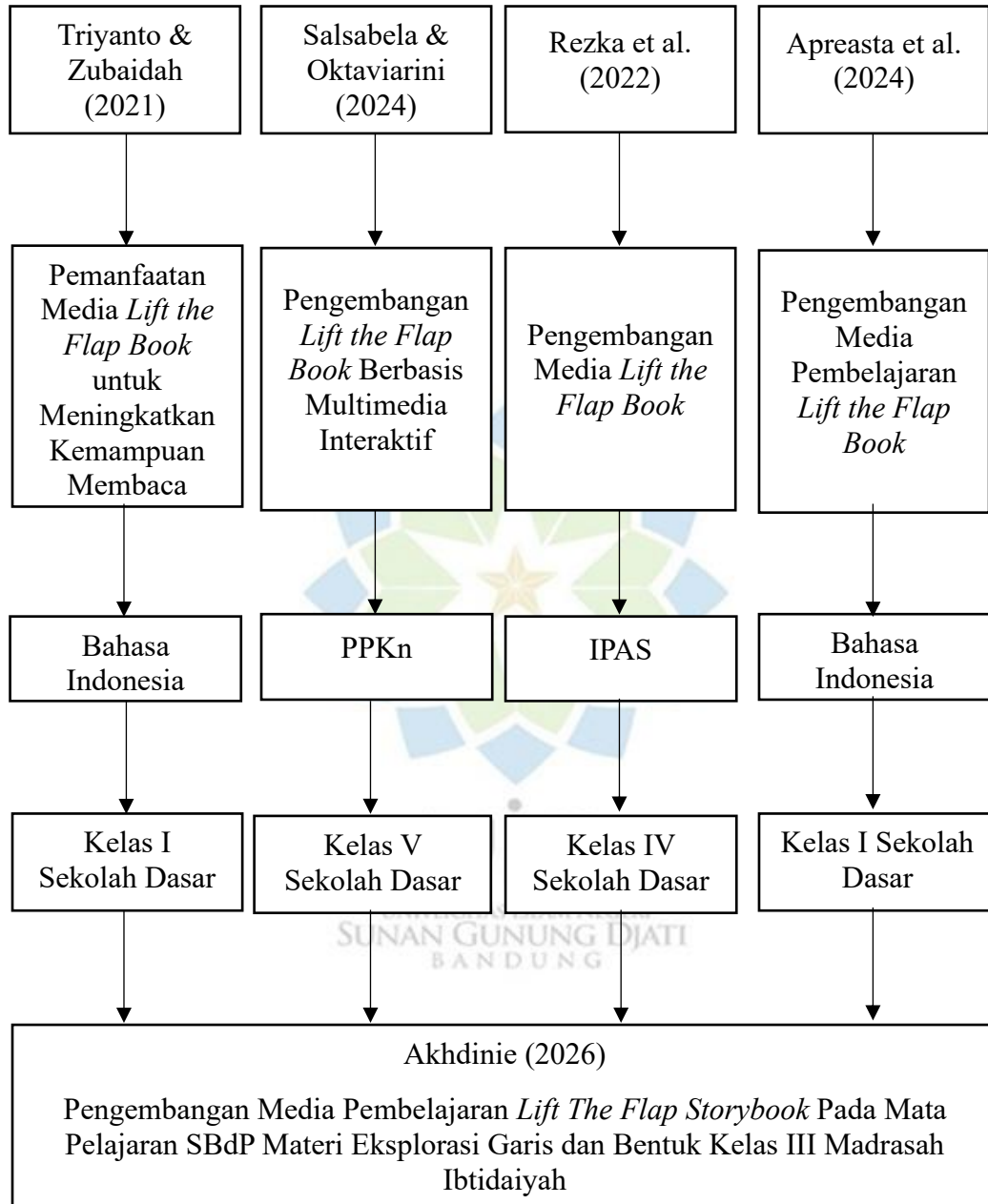
Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan, yaitu Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), serta penggunaan model pengembangan ADDIE. Adapun perbedaannya terletak pada penelitian terdahulu mengembangkan *Lift the Flap Book* dalam bentuk digital (*e-book*) berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Adobe Animate, sedangkan penelitian ini mengembangkan *Lift the Flap Storybook* dalam bentuk buku fisik (*printed book*) yang dikemas sebagai buku cerita interaktif. Dari segi materi, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran SBdP materi Eksplorasi Garis dan Bentuk, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban. Selain itu, subjek penelitian ini peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan penelitian terdahulu melibatkan peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Salsabela & Oktaviarini (2024) dengan judul “Pengembangan Media *Lift the Flap Book* pada Mata Pelajaran IPAS Materi Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi untuk Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Wajak Lor Boyolangu Tulungagung” bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik berupa *Lift the Flap Book* pada mata pelajaran IPAS. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) dengan menerapkan model ADDIE yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Selain itu, kedua penelitian ini sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Lift the Flap Book*. Adapun perbedaannya produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Lift the Flap Storybook* (buku cerita), sedangkan penelitian terdahulu menggunakan *Lift the Flap Book* dalam bentuk buku grafis umum. Dari segi materi, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) dengan materi Eksplorasi Garis dan Bentuk, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi

Tumbuhan, Sumber Kehidupan di Bumi. Selain itu, penelitian ini melibatkan peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan penelitian terdahulu melibatkan peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh (Apreasta et al., 2024) Apreasta, Anggrayni, & Maimunah (2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Lift the Flap Book* untuk Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas I SDN 03 Tiumang” bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media pembelajaran interaktif *Lift the Flap Book* serta sama-sama menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Adapun perbedaannya pada penelitian terdahulu menggunakan model pengembangan 4-D (*Define, Design, Development, Disseminate*), sedangkan penelitian ini menggunakan model ADDIE. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *Lift the Flap Storybook* yang dikemas dalam bentuk buku cerita, sedangkan penelitian terdahulu mengembangkan *Lift the Flap Book* dalam bentuk buku grafis umum. Dari segi materi, penelitian ini berfokus pada mata pelajaran SBdP materi Eksplorasi Garis dan Bentuk, sedangkan penelitian terdahulu berfokus pada kemampuan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, subjek penelitian ini peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah, sedangkan penelitian terdahulu peserta didik kelas I Sekolah Dasar.

Berikut merupakan posisi penelitian ini di antara penelitian terdahulu lainnya.



Gambar 1. 2 Bagan Posisi Penelitian Terdahulu