

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang dirutunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Antropologi, Filsafat dan Psikologi Sosial (Trianto, 2007). Fokus utama dari program IPS adalah membentuk individu-individu terutama generasi muda agar memahami kehidupan sosial bermasyarakat, mempunyai rasa tanggung jawab untuk melestarikan, mampu menghargai perbedaan etnis, budaya dan agama, berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Putra (2020) bahwa pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ditujukan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku serta nilai-nilai yang dibutuhkan siswa untuk berpartisipasi dalam kehidupan sebagai warga negara yang baik sehingga harus memiliki kepekaan dan tanggung jawab sosial, berjiwa demokratis, mampu menghargai perbedaan etnis, budaya dan agama, berfikir kritis, kreatif dan inovatif.

Berpikir kritis, kreatif, inovatif, komunikatif, menghargai perbedaan, mempunyai rasa tanggung jawab merupakan sikap yang harus dimiliki oleh manusia. Sikap tersebut diawali dengan ditanamkannya pendidikan karakter terhadap anak sejak dini. Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau juga kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil kebajikan yang diyakini dan mendasari cara pandang, berpikir, sikap, dan cara bertindak orang tersebut. Kebajikan tersebut terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, hormat kepada orang lain (Kemendiknas, 2010). Melalui pendidikan karakter diharapkan mampu membentuk pribadi anak, supaya menjadi manusia yang baik, warga masyarakat, dan warga negara yang baik, sehingga mampu mengantisipasi gejala krisis moral dan berperan dalam rangka pembinaan generasi muda (Jhon, 2010).

Pendidikan karakter sejalan dengan tujuan pendidikan IPS yaitu membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan,

keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan bagi negara. Salah satu cabang ilmu sosial yang dapat membentuk karakter seorang siswa ialah Sejarah. Sejarah adalah cabang ilmu yang mengkaji secara sistematis keseluruhan perkembangan proses perubahan dan dinamika kehidupan masyarakat dengan segala aspek kehidupannya yang terjadi di masa lampau (Kuntowijoyo, 2013, hlm. 18).

Pembelajaran sejarah selalu terhubung dengan pembentukan nilai sikap, semangat nasionalisme, rasa cinta tanah air, demokratis serta patriotisme (Kaharisma, 2013, hlm. 2). Semua hal tersebut dapat di peroleh dengan mempelajari dan mengenal tokoh-tokoh Pahlawan Nasional Indonesia. Pahlawan Nasional adalah gelar yang diberikan kepada warga negara Indonesia yang berjuang melawan penjajahan yang gugur demi membela bangsa dan negara Indonesia, namun banyak masyarakat yang tidak mengetahui sejarah dari para Pahlawan Nasional tersebut (Seto et al., 2015).

Menurut Qoriawati (2020) mempelajari sejarah para pahlawan sangat penting untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan rasa bangga terhadap negara. Selain itu, mempelajari sejarah pahlawan berguna untuk menumbuhkan rasa di dalam diri untuk menghargai atas jasa-jasa para pahlawan dan menunjukkan jati diri sebagai warga negara yang cinta terhadap tanah air. Menurut Yuliatin (dalam Erni, 2016) cinta tanah air adalah rasa bangga, rasa menghargai, rasa memiliki, rasa menghormati dan loyal pada negara tempat ia tinggal, hal ini tergambar dari perilakunya menjaga dan melindungi negaranya, rela berkorban demi kepentingan bangsa, serta turut melestarikan budaya-budaya yang ada. Nilai-nilai kepahlawanan patut dihargai dan dijunjung tinggi dengan penuh kebanggaan dan dicontoh untuk dilakukan dan diamalkan dalam kegiatan kehidupan sehari-hari (Mirza et al., 2014). Pernyataan-pernyataan tersebut semakin memperkuat opini bahwa mengenal pahlawan memiliki kedudukan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, sebab jika peserta didik tidak mengenal pahlawan negaranya maka gejala krisis moral dari ketidaktahuan mereka, kurangnya rasa nasionalisme, dan kurangnya nilai karakter pada peserta didik akan banyak terjadi.

Fenomena peserta didik yang tidak tahu tentang pahlawan nasional Indonesia sering dijumpai di zaman sekarang (Salsabila, 2020). Ketidaktahuan itu dapat

berdampak fatal hingga memunculkan fenomena yang lebih parah seperti munculnya kasus penghinaan tokoh pahlawan pada mata uang Indonesia dikarenakan perbedaan suku dengan memberikan *argument* sembarangan tanpa tahu perjuangan pahlawan tersebut (Wulandari, 2016). Permasalahan tersebut muncul berawal karena kurangnya ketertarikan peserta didik terhadap materi tokoh pahlawan nasional terbukti dari tingkat konsentrasi peserta didik hanya sepuluh sampai lima belas menit awal kegiatan pembelajaran (Nugroho, 2021).

Dalam mengatasi permasalahan itu, penggunaan media dapat dijadikan sebagai alternatif dalam mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang bisa dimanfaatkan untuk membantu memudahkan kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan pendidik di kelas. Membuat media pembelajaran merupakan salah satu bentuk keterampilan seorang guru. Dengan adanya media, penyampaian materi lebih interaktif, proses belajar mengajar lebih efektif, suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik (Yuniati et al., 2011). Media pembelajaran bisa menyampaikan pesan, menjadi alat perangsang ide, tindakan, juga minat peserta didik selanjutnya untuk kepentingan peserta didik sebagai acuan dalam pembelajaran (Rustad et al., 2012).

Minat peserta didik di zaman sekarang sangat berbeda dengan zaman dahulu. Di zaman sekarang peserta didik lebih berminat dengan hal yang canggih. Maka dari itu, media pembelajaran yang dijadikan alat bantu untuk materi tokoh pahlawan nasional Indonesia haruslah yang berbasis teknologi yang dapat memenuhi tuntutan dimasa depan dalam mencetak generasi emas. Generasi emas tahun 2045 yaitu memiliki keterampilan berpikir kritis (*Critical Thinking Skills*), keterampilan berpikir kreatif (*Creative Thinking Skills*), keterampilan komunikasi (*Communication skills*), dan keterampilan kolaborasi (*Collaboration skills*) sebagai kemampuan yang diperlukan di abad ke-21, kemampuan tersebut dikenal dengan kemampuan 4C (Mahanal, 2014). Tersedianya media pembelajaran itu diharapkan materi tersampaikan ke dalam kegiatan pembelajaran dapat lebih mudah diaplikasikan, dianalogikan, serta penyelesaian permasalahan lebih nyata dan bermakna (Agustina & Suprianto, 2018).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat memenuhi tuntutan dimasa depan dalam mencetak generasi emas yaitu media *flipbook*

interaktif berbasis kemampuan 4C. Menurut Mulyadi (2016, hlm. 298), menyatakan bahwa *flipbook* merupakan media menyerupai buku dengan setiap halamannya dilengkapi dengan animasi atau proses yang bergerak. *Flipbook* dapat dilengkapi dengan teks, animasi, gambar, video, dan suara, sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang interaktif dan memotivasi siswa. Dengan berbasis kemampuan 4C maka *flipbook* interaktif akan lebih menarik sehingga siswa akan lebih mengekspresikan dirinya ketika digunakan dalam pembelajaran. Kemampuan 4C (*Critical Thinking Skills, Creative Thinking Skills, Communication skills, Collaboration skills*) menurut Johnson (2002) berpikir kritis adalah aktivitas mental untuk merumuskan atau memecahkan masalah, mengambil keputusan, memahami hal tertentu, menemukan jawaban untuk pertanyaan, dan menemukan jawaban yang relevan. Keterampilan berpikir kreatif merupakan keterampilan yang berhubungan dengan keterampilan menggunakan pendekatan yang baru untuk menyelesaikan suatu permasalahan, inovasi, dan penemuan. (Abdullah & Osman, 2010). Keterampilan berkomunikasi merupakan keterampilan untuk mengungkapkan pemikiran, gagasan, pengetahuan, ataupun informasi baru yang dimiliki baik secara tertulis maupun lisan (NEA, 2010). Keterampilan berkolaborasi merupakan keterampilan untuk bekerja bersama secara efektif dan menunjukkan rasa hormat pada tim, melatih kelancaran dan kemauan dalam membuat keputusan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bersama (Greenstein, 2012; NEA, 2012). Oleh karena itu *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4c pun dipilih oleh peneliti untuk dirancang menjadi sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam menumbuhkan ketertarikan dalam mengenal tokoh pahlawan nasional. Media pembelajaran yang menarik akan menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018), yang pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia.

Merancang media pembelajaran berupa *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C (*Critical Thinking Skills, Creative Thinking Skills, Communication skills, Collaboration skills*) akan dikemas dalam bentuk buku digital berisi teks, gambar, video, kuis dan audio pada tokoh pahlawan nasional Indonesia yang mampu diakses melalui *handphone/laptop* dengan disisipi

beberapa *games online* yang memuat kemampuan 4C. Rancangan tersebut yang menjadi pembeda antara *flipbook* interaktif yang dirancang oleh Puspita (2021) dengan judul “Rancang Bangun Media *E-Book* Berbasis *Flipbook* Interaktif Kegiatanku Dalam Menjaga Lingkungan Alamku Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yakni: 1) *Analyze*; 2) *Design*; 3) *Development*; 4) *Implementation*; 5) *Evaluation* dengan hasil penelitian sangat baik yang telah di validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, respon guru dan siswa sehingga *e-book* “Kegiatanku dalam Menjaga Lingkungan Alamku” layak digunakan dalam pembelajaran IPS, lalu rancangan yang dilakukan oleh Rahayu (2021) dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” penelitian ini menggunakan metode *Pre-Experimental* dengan *pretest-posttest* desain dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Flipbook* Interaktif pada materi Struktur dan Fungsi Sel dapat membantu secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa sebesar N-Gain 0,43%, lalu rancangan yang dilakukan oleh Julita (2022) yang merancang sebuah *flipbook* interaktif dengan judul “Rancang Bangun Buku Digital berbasis *flipbook* untuk Mata Pelajaran SBdP Tari Daerah di Kelas IV Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan metode *Design* dan *Development* serta model ADDIE dengan hasil penelitian sangat baik yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi, respon guru maupun siswa sehingga buku digital berbasis *flipbook* pada mata pelajaran SBdP tari daerah di kelas IV sekolah dasar mendapatkan kategori layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, lalu rancangan yang dilakukan oleh Nabilah (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook* Berdasarkan Model ADDIE dalam Pembelajaran Kecepatan dan Debit Kelas V Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)* dengan hasil penelitian dapat menumbuhkan rasa senang pada siswa dan sangat baik digunakan serta telah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sehingga *Flipbook* Berdasarkan Model ADDIE dalam Pembelajaran Kecepatan dan Debit Kelas V Sekolah Dasar layak digunakan dalam pembelajaran, selanjutnya rancangan yang dilakukan oleh Putri (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran

Elsa Novianti, 2023

RANCANG BANGUN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” penelitian ini menggunakan metode Penelitian *Research & Development (R&D)* dan model pengembangan ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sudah valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi IPA sistem pencernaan manusia di Sekolah Dasar. Kemudian rancangan yang dilakukan oleh Yayi dan Yuliana (2019) dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis *Flipbook* Bagi Mahasiswa Teknik Mesin” penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari model Alles & Trollip yang terdiri dari tiga tahap yaitu *planning*, *design*, dan *develop* dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa sangat baik kelayakannya untuk digunakan sumber belajar khususnya bagi mahasiswa teknik mesin Unira Malang. Kemudian rancangan yang dilakukan oleh Anggraeni (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Flipbook* Interaktif Pada Pembelajaran Keterampilan Menyimak Materi Sekapati Kelas IV Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan pengembangan RnD dan model ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan keterampilan menyimak. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Putri dan Wahyudi (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” penelitian ini menggunakan RnD dan model ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil dari validasi *flipbook* sangat tinggi dan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa sebanyak 80%. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Putri, Unchtiawati dan Fauziyah (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Flipbook* Menggunakan *Kvisoft Flipbook Maker* Berbasis Seni Budaya Lokal” penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari *define*, *design*, *develop*, *disseminate* dengan hasil penelitian bahwa *flipbook* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Kemudian rancangan yang dilakukan oleh Ayuardini (2022) dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flipbook* Pada Pembahasan Biologi” penelitian ini menggunakan RnD dengan model ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan

Elsa Novianti, 2023

RANCANG BANGUN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahwa *flipbook* ini layak digunakan dengan respon baik dan keefektivan media sedang dalam meningkatkan pemahaman konsep. Penelitian selanjutnya merupakan rancangan yang dilakukan oleh Dewi dan Tirtayani (2022) dengan judul “Media Pembelajaran *Flipbook* Interaktif Bahasa Bali Tema Lingkunganku untuk Anak Usia Dini” penelitian ini menggunakan RnD dan model pengembangan ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian penelitian selanjutnya dirancang oleh Manzil (2022) dengan judul “Pengembangan E-Modul Interaktif *Heyzine Flipbook* Berbasis *Scientific* Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul interaktif *heyzine flipbook* berbasis *scientific* materi siklus air sangat valid dan layak digunakan. Selanjutnya rancangan yang dilakukan oleh Mulyono dan Elly (2023) dengan judul “E-Modul Interaktif Teori Bilangan Menggunakan Aplikasi *Kvisoft Flipbookmaker*” penelitian ini menggunakan model pengembangan Allesi dan Trollip dengan hasil penelitian bahwa e-modul interaktif sangat valid, sangat praktis, dan efektif dalam pembelajaran. Penelitian selanjutnya dirancang oleh Mursidi, Prananto, Arifani, Setyawati (2022) dengan judul “Pengembangan *Flipbook* Interaktif untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Materi Siklus Air” penelitian ini menggunakan RnD dan model 4D dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Kemudian rancangan yang dilakukan oleh Sintia (2023) dengan judul “Bahan Ajar *Flipbook* Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan RnD dan model ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar *flipbook* interaktif berbasis *problem based learning* sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Kemudian penelitian selanjutnya dirancang oleh Qomah dan Khosiyono (2022) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Melalui *Flipbook* untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Tematik” penelitian ini menggunakan RnD dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media valid digunakan dan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa

Elsa Novianti, 2023

RANCANG BANGUN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

SD. Selanjutnya dirancang oleh Sari (2022) dengan judul “Rancang Bangun *E-Book* Pembelajaran Berbasis *Flipbook* Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V Sekolah Dasar” penelitian menggunakan model ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-book* pembelajaran berbasis *flipbook* interaktif sangat layak digunakan dan mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran, dan rancangan selanjutnya dilakukan oleh Arisandhi, Wibawa dan Yudiana (2022) dengan judul “*Flipbook*: Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Kognitif IPA Siswa Sekolah Dasar” penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang ditetapkan oleh peneliti yaitu:

1. Bagaimana rancang bangun *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini yaitu untuk merancang sebuah media pembelajaran untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang memanfaatkan penggunaan teknologi, sedangkan tujuan khusus dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui rancangan *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan dari *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C pada materi tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada tujuan yang ada, diharapkan penelitian ini dapat

mendatangkan kebermanfaatan untuk sebuah proses pembelajaran dengan manfaat yang akan diperolehnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan manfaat sebagai salah satu referensi media pembelajaran yang diharapkan mampu menjadi solusi atas kesulitan peserta didik dalam melakukan pembelajaran tokoh pahlawan nasional Indonesia di kelas IV SD.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi peneliti

Dapat melatih kemampuan merancang sebuah media pembelajaran interaktif, serta mengimplementasikan media pembelajaran yang dirancang dalam sebuah kegiatan pembelajaran.

b. Manfaat bagi guru

Dengan dirancangnya *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C ini diharapkan guru dapat termotivasi untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas.

c. Manfaat bagi peserta didik

Dengan dimanfaatkannya *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C ini dalam sebuah proses pembelajaran, diharapkan peserta didik mampu berpikir kritis dan mudah dalam mengenal tokoh pahlawan nasional Indonesia.

d. Manfaat bagi sekolah

Diharapkan dengan adanya *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan di sekolah.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi terdiri dari lima bab. Setiap bagiannya disusun sesuai dengan pelaksanaan penelitian. Adapun rincian dari ke lima bab tersebut adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN. Pada bab ini terdiri atas beberapa pokok permasalahan seperti latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA. Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang digunakan sebagai landasan acuan dalam pelaksanaan skripsi. Diantaranya

Elsa Novianti, 2023

RANCANG BANGUN FLIPBOOK INTERAKTIF BERBASIS KEMAMPUAN CRITICAL, CREATIVE, COMMUNICATION, COLLABORATION (4C) PADA MATERI TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA KELAS IV SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

berisikan: konsep dasar belajar dan pembelajaran, media pembelajaran, *flipbook* interaktif berbasis kemampuan 4C, buku, konsep dasar IPS di Sekolah Dasar, tokoh pahlawan nasional Indonesia kelas IV SD.

BAB III METODE PENELITIAN. Pada bab ini berisikan tentang rangkaian metode penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini, diantaranya berisikan metode penelitian *Design and Development (D&D)* dengan model penelitian tipe 1, termasuk beberapa komponen pelengkap lainnya seperti prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN. Pada bab ini berisikan temuan dan pembahasan penelitian berdasarkan hasil pengolahan analisis data yang disesuaikan dengan urutan rumusan permasalahan penelitian. Pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI. Pada bab ini berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal yang penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.