

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pilar terpenting di setiap negara, pendidikan adalah usaha sadar yang dibuat oleh pendidik untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berkarakter melalui suatu proses pembelajaran yang terencana sehingga peserta didik mempunyai pandangan yang lebih luas untuk melanjutkan kelangsungan hidupnya dimasyarakat.

Pendidikan merupakan suatu proses pertumbuhan dan perkembangan, sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungan sosial dan lingkungan fisik, berlangsung sepanjang hayat sejak manusia lahir (Hanafiah, 2021:10). Selanjutnya dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Setiap manusia memerlukan pendidikan agar dapat meningkatkan potensi di dalam dirinya, dengan adanya pendidikan diharapkan mampu membantu segala permasalahan sosial di tengah masyarakat. Pendidikan bertujuan mempersiapkan peserta didik untuk melanjutkan kelangsungan hidupnya

dimasyarakat. Dalam proses pembelajaran tentunya memerlukan media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran di kelas, karena pada saat ini siswa lebih menyukai pembelajaran yang dikaitkan langsung dengan sebuah alat bantu, seperti media pembelajaran (Diah Masturah dkk., 2018). Oleh karena itu dengan adanya perkembangan teknologi saat ini guru dapat memanfaatkannya untuk dijadikan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Salah satu pemanfaatan perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan adalah membuat media pembelajaran yang berbasis digital. Menurut (Listiawati dkk., 2022) media pembelajaran yang berbasis digital memiliki banyak manfaatnya salah satunya bersifat fleksibel, media digital mudah digunakan dan tidak terhalang jarak ataupun waktu. Salah satu media interaktif yang fleksibel adalah flipbook digital atau buku digital.

Menurut (Susanto, 2019:294) media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pendidikan dan dirancang untuk membantu atau memudahkan komunikasi antara guru dan siswa agar proses pembelajaran berhasil. Selanjutnya menurut (Supriyono, 2018) penggunaan media pembelajaran sebagai alat pengajaran sangat membantu pembelajaran siswa karena dapat menjadikan konsep yang abstrak menjadi lebih realistik atau nyata, Jadi penggunaan media pembelajaran dalam mentransfer ilmu pengetahuan sangat diperlukan, karena jika hanya berupa penjelasan dari seorang guru, siswa akan kesulitan memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat proses pembelajaran, sehingga kegiatan pembelajaran tidak efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti laksanakan di SD Negeri 1 Meurandeh, peneliti mendapatkan informasi bahwa, dalam pembelajaran IPAS materi “Perubahan Wujud Benda” guru hanya mengajarkan materi menggunakan media seadanya seperti media gambar dan sumber belajar seperti buku guru, buku siswa dan media cetak lainnya, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan bagi siswa. Siswa tidak dapat melakukan interaksi dengan media pembelajarannya, sehingga siswa merasa bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang baru dan efektif.

Saat proses pembelajaran, minat berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Sesuai dengan pendapat Susanto dalam (Octaviana et al., 2019.) bahwa minat merupakan dorongan dalam diri seseorang dan atau faktor yang membuat seseorang tertarik dan memberikan perhatian sehingga memilih objek atau kegiatan yang dianggap menguntungkan dan menyenangkan untuk dirinya. Kemudian hubungan antara minat dan belajar dijelaskan oleh Hamalik dalam (Octaviana et al., 2019) bahwa “belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini akan muncul apabila siswa tertarik akan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan bermakna bagi dirinya.

Minat belajar siswa merupakan hal yang sangat perlu diperhatikan saat proses pembelajaran. Karena tanpa adanya minat belajar dari siswa maka

proses pembelajaran tidak akan dapat berlangsung secara maksimal. Selanjutnya dengan adanya minat, maka muncul motivasi dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal sampai akhir sehingga tercapai hasil pembelajaran yang baik. Jadi sebagai suatu upaya menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat media pembelajaran flipbook digital yang dimana hasilnya nanti dapat digunakan sebagai media pembelajaran mereka. Flipbook digital adalah buku digital yang memanfaatkan teknologi gambar yang berformat seperti layaknya buku yang bisa di bolak-balik dan seakan-akan buku itu dapat bergerak seperti layaknya jendela (Arrum & Nurdyansyah, 2020). Dimana keunggulan dari media pembelajaran flipbook digital ini yaitu materi pembelajaran yang disajikan bukan hanya gabungan teks saja tetapi juga menyajikan animasi, video, dan efek suara yang menarik untuk siswa. Selain itu keunggulan dari penggunaan flipbook digital ini yaitu dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena tersimpan dalam bentuk file pada gadget. Hal terpenting bahwa media pembelajaran flipbook mampu meningkatkan minat belajar dan prestasi belajar siswa (Juliasnyah et al., 2016).

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook**

## **Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".**

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi
2. Belum ada inovasi media pembelajaran berbasis teknologi
3. Belum ditemukan pengembangan mengenai media pembelajaran *flipbook* digital pada pembelajaran IPAS di kelas IV SD Negeri 1 Meurandeh.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan tersebut maka batasan masalah pada penelitian ini adalah;

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *flipbook* digital
2. Media pembelajaran *flipbook* digital dikembangkan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam muatan IPAS pada Bab II Wujud Zat dan Perubahannya pada Topik C Bagaimana wujud benda berubah.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah;

1. Bagaimana validitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Bagaimana praktikalitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar sesudah penggunaan media pembelajaran *flipbook* digital?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah tersebut adalah;

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media pembelajaran *flipbook* digital untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa kelas IV sekolah dasar sesudah menggunakan media pembelajaran *flipbook* digital.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat dijadikan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar serta memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami pembelajaran dan memberikan pengalaman baru.
2. Bagi guru, dapat memberikan referensi media pembelajaran inovatif pada pembelajaran IPAS.
3. Bagi sekolah, dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dalam penerapan kurikulum di sekolah.
4. Bagi peneliti, diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman belajar serta sebagai syarat lulus untuk mendapatkan gelar S1.

## 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran flipbook digital dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Bentuk produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran *flipbook* digital pada materi perubahan wujud benda.
2. Media pembelajaran *flipbook* digital menggabungkan teks, gambar dan video dalam bentuk digital yang mudah diakses oleh siswa.
3. Media pembelajaran *flipbook digital* sebagai sebuah media pembelajaran yang didesain untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran bermuatan IPAS pada materi perubahan wujud benda.

4. Media pembelajaran *flipbook* digital dapat dioperasikan oleh siswa dengan menggunakan smartphone maupun laptop saat belajar di sekolah maupun di rumah.