

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam pendidikan, khususnya di sekolah dasar. Melalui membaca, siswa memperoleh pengetahuan, memperluas wawasan, dan mengembangkan daya pikir kritis. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak siswa yang menganggap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) sulit dipahami, sehingga mereka kurang termotivasi untuk membaca buku pelajaran IPAS (Zebua & Harefa, 2022:252).

Fenomena rendahnya minat belajar ini semakin dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Anak-anak lebih tertarik menghabiskan waktu dengan perangkat digital, baik untuk bermain game maupun menonton video, dibandingkan membuka buku cetak. Bahkan, tidak jarang perangkat digital digunakan siswa saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga mengurangi konsentrasi mereka (Hutajulu et al., 2022:3003). Kondisi ini menegaskan bahwa buku cetak kerap dianggap monoton dan membosankan, sementara dunia digital lebih dekat dengan keseharian siswa.

Dikarenakan sebagian guru yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tidak interaktif dapat menjadikan terasa membosankan. Ketika materi disampaikan dengan cara yang tidak menarik, siswa cenderung tidak terlibat secara aktif, sehingga proses belajar menjadi tidak efektif.

Hasil observasi penelitian ini adalah hasil belajar IPAS siswa kelas III di SD Negeri 101837 Sukamakmur.

**Tabel 1.1 Hasil Belajar IPAS Kelas III SD Negeri 101837 Sukamakmur**

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa Kelas III	Presentasi
70	$\leq 70$	20	64,52 %
	$\geq 70$	11	35,48%
Jumlah		31	100%

Hasil pembelajaran IPAS di SD Negeri 101837 Sukamakmur menunjukkan rendahnya tingkat pemahaman siswa khususnya pada materi perkembangan makhluk hidup. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dari 31 siswa di kelas III SD, hanya 11 siswa yang mencapai nilai KKTP. Sementara 20 siswa lainnya tidak mencapai nilai KKTP. Hal ini berarti sekitar 64,52% siswa belum mampu memahami materi perkembangan makhluk hidup dengan baik.

Dalam konteks pendidikan, kondisi tersebut menjadi tantangan sekaligus peluang. Daripada melihat teknologi digital sebagai pengganggu, guru dapat menjadikannya sebagai media pembelajaran yang inovatif. Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah buku digital berbasis *flipbook*, yakni media pembelajaran yang memadukan teks, gambar, animasi (Ibda, 2022:20). Kehadiran *flipbook* memberi pengalaman membaca dan belajar yang lebih interaktif, sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa (Muliani & Arusman, 2022:134).

Sejumlah penelitian mendukung efektivitas media ini. Penelitian Rajagukguk et al. (2023:124) menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital dalam pembelajaran IPAS mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan kategori sangat baik, yaitu persentase rata-rata 90,8%. Penelitian lain oleh Halim et al. (2023:1284) juga membuktikan bahwa e-modul berbasis *flipbook* tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga melatih literasi digital siswa sehingga sesuai dengan tuntutan Kurikulum. Lebih lanjut, Putri et al. (2024:190) menemukan bahwa *flipbook* efektif dalam meningkatkan minat belajar, karena menghadirkan pengalaman membaca dan belajar yang lebih hidup dan menyenangkan.

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar diharapkan mampu menumbuhkan minat belajar siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu, serta membuat siswa aktif dalam memahami konsep melalui bacaan yang menarik. Namun, faktanya, siswa masih kurang berminat belajar dan membaca buku pelajaran, guru masih dominan menggunakan media cetak, dan teknologi pembelajaran belum dimanfaatkan secara optimal. Inilah yang menyebabkan adanya kesenjangan antara harapan dan realitas.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, diperlukan upaya inovatif untuk menghadirkan media pembelajaran yang dekat dengan dunia digital siswa sekaligus dapat menumbuhkan minat belajar mereka. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan dengan fokus pada pengembangan buku pembelajaran IPAS menjadi *flipbook* digital. Diharapkan, media ini mampu menjadi alternatif yang relevan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar, sekaligus mendukung pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang dihadapi dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran IPAS, masih rendah karena dianggap sulit dan kurang menarik.
2. Buku cetak yang digunakan dalam pembelajaran IPAS cenderung monoton sehingga kurang menumbuhkan minat belajar siswa.
3. Perkembangan teknologi digital lebih menarik perhatian siswa untuk bermain atau menonton hiburan dibanding belajar dan membaca buku pelajaran.
4. *Flipbook* digital sebagai salah satu media pembelajaran inovatif belum banyak digunakan, padahal berpotensi meningkatkan minat belajar siswa.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar penelitian lebih terfokus, masalah yang telah diidentifikasi dibatasi pada:

1. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas III sekolah dasar melalui pengembangan buku pembelajaran IPAS menjadi *flipbook* digital.
2. Materi yang digunakan dibatasi pada pembelajaran IPAS kelas III sesuai kurikulum yang berlaku.
3. Penelitian hanya menekankan pada minat belajar siswa, bukan pada aspek kemampuan membaca teknis maupun capaian hasil belajar lainnya.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Batasan masalah tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan pengembangan buku pembelajaran IPAS menjadi flipbook pada materi perkembangan makhluk hidup di kelas III SD Negeri 101837 Sukamakmur ?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan buku pembelajaran IPAS menjadi *flipbook* pada materi perkembangan makhluk hidup di kelas III SD 101837 Sukamakmur ?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka dengan ini penelitian bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan kondisi minat belajar siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran IPAS.
2. Mendeskripsikan pemanfaatan media pembelajaran yang selama ini digunakan guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa.
3. Mengembangkan buku pembelajaran IPAS menjadi *flipbook* digital sebagai alternatif media pembelajaran.
4. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan buku pembelajaran IPAS menjadi *flipbook* pada materi perkembangan makhluk hidup di kelas III SD 101837 Sukamakmur?

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan Perumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan media *flipbook* digital dalam meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.
2. Hasil penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran IPAS yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru  
Penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif
2. Bagi Siswa  
Penelitian ini bermanfaat bagi siswa karena dapat menumbuhkan minat belajar dan menjadikan pembelajaran IPAS lebih menarik serta menyenangkan
3. Bagi Sekolah  
Penelitian ini dapat menjadi bentuk inovasi dalam pemanfaatan teknologi pendidikan yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran
4. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan dasar pengembangan penelitian selanjutnya.