

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Minat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Minat Belajar**

Minat belajar pada dasarnya adalah dorongan dalam diri seseorang untuk belajar dengan perasaan senang dan tanpa paksaan. Rakhmat (2019:32) menjelaskan bahwa minat belajar muncul karena adanya kebutuhan akan informasi, rasa ingin tahu, dan kebiasaan membaca dan belajar yang terbentuk sejak dini. Anjani (2021:2), Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pendidikan. Minat belajar dapat diartikan sebagai rasa ketertarikan, perhatian, dan keinginan yang muncul dari diri siswa untuk terlibat dalam aktivitas belajar secara sukarela. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi biasanya akan menunjukkan antusiasme, kesungguhan, serta kemauan untuk memahami materi pelajaran.

Minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan menikmati suatu aktivitas belajar, sehingga individu tersebut merasa terdorong untuk terus melakukan aktivitas tersebut tanpa paksaan. Minat muncul dari gabungan faktor internal (motivasi, kebutuhan, rasa ingin tahu) dan faktor eksternal (lingkungan belajar, guru, sarana belajar).

Minat belajar juga dapat dipahami sebagai dorongan psikologis yang membuat siswa memilih aktivitas belajar dibandingkan aktivitas lainnya. Ketika siswa memiliki minat, mereka akan lebih mudah berkonsentrasi, lebih aktif bertanya, lebih mudah memahami materi, dan memiliki ketahanan belajar yang lebih tinggi.

Dengan demikian, minat belajar bukan hanya sekadar suka atau tidak suka terhadap pelajaran, tetapi juga mencakup perhatian, motivasi, rasa ingin tahu, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Tinggi rendahnya minat belajar siswa akan sangat berpengaruh terhadap

hasil belajar serta partisipasi mereka selama proses pembelajaran berlangsung.

#### **2.1.1.2 Manfaat Minat Belajar**

Manfaat dari minat belajar sangat besar, terutama bagi siswa sekolah dasar. Halim et al. (2023:1284) menyebutkan bahwa minat belajar dapat meningkatkan kosakata, memperkaya daya pikir, melatih keterampilan menganalisis, serta memperluas wawasan. Siswa yang gemar belajar akan lebih cepat memahami materi pelajaran, karena otaknya terbiasa mengolah informasi.

Lebih dari itu, kebiasaan belajar juga berpengaruh terhadap perkembangan karakter. Siswa yang memiliki minat belajar biasanya lebih percaya diri saat berdiskusi, mampu menyampaikan pendapat dengan baik, dan memiliki empati yang lebih tinggi karena terbiasa melihat berbagai sudut pandang dari bacaan. Dengan kata lain, minat belajar bukan hanya bermanfaat dalam prestasi akademik, tetapi juga dalam pembentukan kepribadian.

#### **2.1.1.3 Fungsi Minat Belajar**

Minat belajar berfungsi sebagai pintu utama untuk memperoleh pengetahuan. Anjani (2021:2) menyebutkan bahwa belajar berfungsi menambah wawasan, mengembangkan daya pikir, serta menumbuhkan kebiasaan belajar sepanjang hayat.

Fungsi lainnya adalah mendorong kemandirian belajar. Siswa yang berminat belajar akan mencari sendiri informasi tambahan untuk memperdalam pemahaman, bukan sekadar menunggu materi dari guru. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih aktif, kreatif, dan bermakna.

#### **2.1.1.4 Ciri-ciri Minat Belajar**

Anjani (2021:2) menjelaskan bahwa ciri-ciri minat belajar antara lain adanya rasa senang ketika belajar, kesediaan meluangkan waktu

khusus untuk belajar, serta kebiasaan mencari bahan bacaan tambahan. Siswa yang berminat belajar biasanya mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan antusias, membuka buku tanpa diminta, dan bersemangat ketika menemukan sumber bacaan baru.

Di sekolah, ciri ini terlihat dari kebiasaan siswa yang tidak hanya membaca dan belajar ketika ada tugas, tetapi juga membaca dan belajar untuk kepuasan pribadi.

#### **2.1.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Faktor minat belajar Rakhmat (2019:32) terbagi dua: internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, kebiasaan, dan kondisi psikologis siswa. Faktor eksternal meliputi dukungan keluarga, peran guru, lingkungan sekolah, serta ketersediaan bahan bacaan yang menarik. Artinya, menumbuhkan minat belajar siswa bukan hanya tugas sekolah, tetapi juga membutuhkan dukungan dari keluarga dan lingkungan. Jika anak terbiasa melihat orang tua membaca di rumah, maka ia akan meniru kebiasaan tersebut.

### **2.1.2 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar**

#### **2.1.2.1 Pengertian IPAS**

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran terpadu di sekolah dasar yang menggabungkan konsep ilmu alam dan ilmu sosial dalam satu kesatuan pembelajaran. Pada jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPAS tidak hanya mengenalkan konsep-konsep tentang alam, tetapi juga membantu siswa memahami diri sendiri, lingkungan sosial, serta hubungan manusia dengan alam sekitarnya. IPAS dirancang agar siswa dapat mengenali keteraturan alam, memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa alam maupun sosial, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Misalnya, ketika siswa mempelajari tentang air, mereka tidak hanya memahami siklus air (aspek sains), tetapi juga memahami pentingnya air bagi kehidupan masyarakat (aspek sosial). Dengan demikian, pembelajaran IPAS menekankan pengalaman nyata, keterlibatan aktif siswa, serta

keterkaitan antara lingkungan alam dan kehidupan manusia.

### **2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS memiliki tujuan yang luas dan mendasar bagi perkembangan intelektual serta karakter siswa. Tujuan pembelajaran IPAS antara lain:

1. Membekali pengetahuan dasar tentang alam dan kehidupan sosial, seperti makhluk hidup, lingkungan, energi, serta peran manusia dalam masyarakat.
2. Menumbuhkan rasa ingin tahu, mendorong siswa untuk bertanya, mengamati, dan mencari jawaban secara ilmiah maupun sosial.
3. Melatih keterampilan berpikir kritis dan analitis, melalui kegiatan pengamatan, diskusi, dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
4. Menumbuhkan sikap peduli terhadap lingkungan dan sesama, sehingga siswa memiliki kesadaran menjaga alam dan hidup rukun dalam masyarakat.

Di sekolah dasar, tujuan ini sangat penting karena siswa masih berada pada tahap berpikir konkret. Mereka belajar lebih efektif melalui pengalaman langsung, seperti mengamati tumbuhan, hewan, lingkungan sekitar, serta interaksi sosial di kehidupan sehari-hari.

### **2.1.2.3 Ciri-ciri Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar memiliki ciri khas yang membedakannya dari mata pelajaran lain, yaitu:

1. Kontekstual, materi disampaikan sesuai dengan lingkungan sekitar siswa sehingga lebih mudah dipahami.
2. Terpadu, menggabungkan konsep ilmu alam dan ilmu sosial dalam satu pembelajaran.
3. Berbasis pengalaman nyata, siswa belajar melalui pengamatan, percobaan sederhana, diskusi, dan kegiatan langsung.
4. Melibatkan siswa secara aktif, siswa diajak bertanya, berdiskusi, dan mencoba sendiri fenomena yang dipelajari.

Pendekatan ini membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah sekaligus memahami kehidupan sosial sejak dini.

#### **2.1.2.4 Fungsi dan Manfaat IPAS**

Fungsi pembelajaran IPAS tidak hanya pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada keterampilan dan sikap siswa, yaitu:

1. Melatih keterampilan berpikir ilmiah, seperti mengamati, meneliti, dan menyimpulkan.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan logis dalam memahami fenomena alam dan sosial.
3. kemampuan kritis dan logis: IPA mendorong siswa mempertanyakan fenomena alam dan mencari jawaban secara sistematis.
4. Menumbuhkan kesadaran lingkungan dan sosial, agar siswa peduli terhadap alam serta menghargai sesama.

Manfaat pembelajaran IPAS bagi siswa antara lain membuat siswa lebih teliti, aktif bertanya, peduli terhadap lingkungan, serta mampu menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

### **2.1.3 Media Pembelajaran Digital**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital adalah sarana atau alat pembelajaran berbasis teknologi yang digunakan untuk mempermudah proses penyampaian materi serta meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa. Sadiman (2020:5) menjelaskan bahwa media digital mencakup berbagai aplikasi dan perangkat yang dapat digunakan dalam pembelajaran, mulai dari e-book, modul elektronik, video pembelajaran, hingga aplikasi interaktif yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

Dalam konteks pendidikan dasar, media digital menjadi sangat penting karena siswa saat ini tumbuh di era teknologi yang kian pesat. Anak-anak sudah terbiasa menggunakan perangkat digital, menonton video,

dan mengakses konten digital sehari-hari. Dengan menghadirkan media digital dalam pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi dengan cara yang lebih relevan dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Media digital juga memungkinkan guru untuk menghadirkan fenomena abstrak atau sulit dipahami secara visual, sehingga siswa dapat belajar secara lebih konkret dan menyenangkan.

### **2.1.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Digital**

Halim et al. (2023:1283), penggunaan media digital dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa karena tampilan yang menarik dan interaktif membuat mereka lebih tertarik mengikuti pelajaran.
2. Memperkaya pengalaman belajar, karena siswa dapat mengakses informasi dari berbagai sumber digital, bukan hanya dari buku teks.
3. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi, karena media digital bisa menghadirkan animasi, video, atau simulasi yang membantu penjelasan konsep.

Selain itu, media digital memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Mereka dapat mengulang materi yang belum dipahami, mengeksplorasi topik lebih dalam, dan belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing. Hal ini sangat membantu dalam pembelajaran di sekolah dasar, di mana tiap siswa memiliki kemampuan dan minat belajar yang berbeda.

### **2.1.3.3 Fungsi Media Pembelajaran Digital**

Rakhmat (2019:32) menekankan bahwa media digital memiliki beberapa fungsi penting, yaitu:

1. Memperjelas pesan atau materi, sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap konsep yang diajarkan.
2. Mempermudah pemahaman konsep abstrak, misalnya proses peredaran darah, sistem tata surya, atau siklus air yang sulit dibayangkan siswa dapat divisualisasikan melalui animasi.

3. Menjadikan pembelajaran lebih menarik, karena media digital menyajikan materi secara visual, audio, dan interaktif sekaligus.
4. Dengan fungsi-fungsi tersebut, media digital bukan sekadar pelengkap, tetapi menjadi bagian penting dalam strategi pembelajaran modern.

#### **2.1.3.4 Ciri-ciri Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital memiliki ciri khas yang membedakannya dari media konvensional, yaitu:

1. Interaktif, memungkinkan siswa berpartisipasi langsung, misalnya menjawab kuis atau melakukan simulasi.
2. Fleksibel, dapat digunakan di kelas maupun di rumah.
3. Berbasis multimedia, menggabungkan teks, gambar, audio, video, dan animasi.
4. Mudah diakses, dapat digunakan melalui komputer, tablet, maupun smartphone.

Ciri-ciri ini membuat media digital lebih unggul dibanding media cetak karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa.

#### **2.1.3.5 Jenis Media Pembelajaran Digital**

Jenis media digital yang sering digunakan antara lain:

1. *E-book*: Buku elektronik yang dapat dibaca melalui perangkat digital.
2. Modul interaktif: Modul yang menyertakan latihan, kuis, atau simulasi.
3. Video pembelajaran: Materi disampaikan melalui tayangan audiovisual.
4. Animasi: Visualisasi konsep yang sulit dipahami dengan kata-kata saja.
5. *Flipbook* digital: Buku digital dengan tampilan halaman yang bisa dibalik, mirip buku cetak, namun dilengkapi animasi dan fitur interaktif.
6. Guru dapat memilih jenis media digital sesuai karakteristik siswa.

### **2.1.4 *Flipbook* Digital**

#### **2.1.4.1 Pengertian *Flipbook* Digital**

*Flipbook* digital adalah buku elektronik yang dirancang menyerupai buku cetak, tetapi memiliki fitur interaktif seperti animasi, audio, video, dan hyperlink. Hal ini membuat pengalaman membaca dan belajar lebih hidup

dan menarik bagi siswa. Halim et al. (2023:1284) menyatakan bahwa *flipbook* digital memungkinkan siswa belajar dengan cara yang menyenangkan sekaligus memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara visual dan interaktif.

#### **2.1.4.2 Manfaat Flipbook Digital**

Putri et al. (2024:187) menekankan beberapa manfaat *flipbook* digital, antara lain:

1. Meningkatkan minat belajar siswa, karena tampilan interaktif dan animasi membuat belajar lebih menyenangkan.
2. Mempermudah pemahaman konsep, terutama konsep yang abstrak, karena dapat divisualisasikan melalui gambar dan video.
3. Mendorong belajar mandiri, karena siswa bisa mengakses materi kapan saja dan mengulang bagian yang belum dipahami.

#### **2.1.4.3 Fungsi Flipbook Digital**

*Flipbook* digital berfungsi sebagai media pembelajaran interaktif yang menyajikan materi secara visual dan audio, sehingga siswa lebih mudah memahami isi materi. Dengan fitur-fitur interaktif, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih kreatif dan variatif, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

#### **2.1.4.4 Ciri-ciri Flipbook Digital**

Ciri-ciri *flipbook* digital antara lain:

1. Halaman dapat dibalik seperti buku cetak
2. Tampilan menarik dan interaktif, dilengkapi animasi, gambar-gambar yang berwarna.
3. Dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone.
4. Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa.

#### 2.1.4.5 Jenis Flipbook Digital

Jenis *flipbook* digital dapat berupa:

1. E-modul interaktif, yang menyertakan latihan dan kuis.
2. Buku pembelajaran digital, yang memadukan teks, gambar, dan video.
3. Bahan ajar multimedia, yang dirancang sesuai kebutuhan siswa untuk mempermudah pemahaman konsep tertentu.
4. *Flipbook* digital menjadi salah satu inovasi penting dalam pembelajaran modern, karena mampu menggabungkan teks, audio, video, dan animasi dalam satu media yang mudah diakses dan menarik bagi siswa.

#### 2.1.4.6 Kelebihan Dan Kekurangan Flipbook Digital

##### 1. Kelebihan

##### a) Tampilan Lebih Menarik

*Flipbook* memberikan pengalaman belajar yang berbeda dibandingkan buku cetak biasa. Dengan efek membalik halaman digital yang mirip buku nyata, siswa merasa seakan-akan sedang membaca buku sungguhan, tetapi dengan sensasi yang lebih modern. Selain teks, *flipbook* juga bisa dilengkapi dengan gambar berwarna, ilustrasi, bahkan animasi sederhana. Hal ini membuat siswa kelas 3 SD, yang umumnya masih suka dengan hal-hal visual, menjadi lebih antusias mengikuti pelajaran.

##### b) Meningkatkan Minat belajar Siswa

Salah satu tantangan utama di sekolah dasar adalah rendahnya minat belajar siswa. *Flipbook* hadir sebagai solusi karena tampilan visualnya lebih hidup dan tidak monoton. Anak-anak akan lebih penasaran untuk membuka halaman berikutnya, sehingga secara tidak langsung menumbuhkan rasa senang terhadap kegiatan membaca dan belajar.

##### c) Membantu Pemahaman Konsep

Pada usia kelas 3 SD, siswa lebih mudah memahami pelajaran melalui gambar, contoh nyata, atau sesuatu yang bisa divisualisasikan. *Flipbook* dapat menampilkan ilustrasi, bagan, hingga video singkat

yang memperjelas materi. Misalnya, penjelasan tentang Perkembangan Makhluk Hidup akan lebih mudah dipahami jika disertai animasi sederhana di dalam *flipbook*.

## 2. Kekurangan

### a) Ketergantungan pada Listrik dan Teknologi

Penggunaan *flipbook* sangat bergantung pada perangkat digital. Jika listrik padam, baterai habis, atau perangkat mengalami kerusakan, maka *flipbook* tidak dapat digunakan. Hal ini berbeda dengan buku cetak yang bisa dibaca kapan saja tanpa hambatan teknis.

### b) Resiko Ketergantungan Pada Teknologi

Jika terlalu sering menggunakan *flipbook* atau media digital lainnya, anak bisa jadi terbiasa belajar hanya melalui perangkat. Hal ini berpotensi membuat mereka kurang terbiasa membaca buku cetak, padahal keterampilan membaca konvensional tetap penting untuk dikuasai.

### c) Tidak Bisa Menyentuh Secara Fisik

Untuk anak SD, tidak bisa menyentuh buku secara langsung bisa menjadi kekurangan. Misalnya, mereka tidak bisa menandai bagian penting dengan stabilo, menempelkan stiker, atau menuliskan catatan kecil di pinggir halaman. Hal-hal sederhana seperti ini justru bisa membantu proses belajar mereka.

### 2.1.5 Penggunaan Aplikasi *Flipbook*

Penggunaan aplikasi *flipbook* dalam dunia pendidikan semakin berkembang seiring dengan kemajuan teknologi digital. *Flipbook* hadir sebagai salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang menggabungkan tampilan buku cetak dengan fitur multimedia. Hal ini membuat proses membaca dan belajar menjadi lebih menarik, karena siswa tidak hanya melihat teks, tetapi juga dapat menikmati gambar, animasi, suara, bahkan video yang tertanam di dalamnya.

Halim et al. (2023:1284), penggunaan *flipbook* digital terbukti mampu

meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa yang sebelumnya cepat bosan dengan buku teks menjadi lebih tertarik untuk membuka halaman demi halaman *flipbook* karena tampilannya yang interaktif dan menyerupai buku nyata. Selain itu, siswa juga lebih mudah memahami materi, sebab konsep yang sulit dapat dijelaskan dengan bantuan gambar atau animasi yang disajikan di dalam *flipbook*.

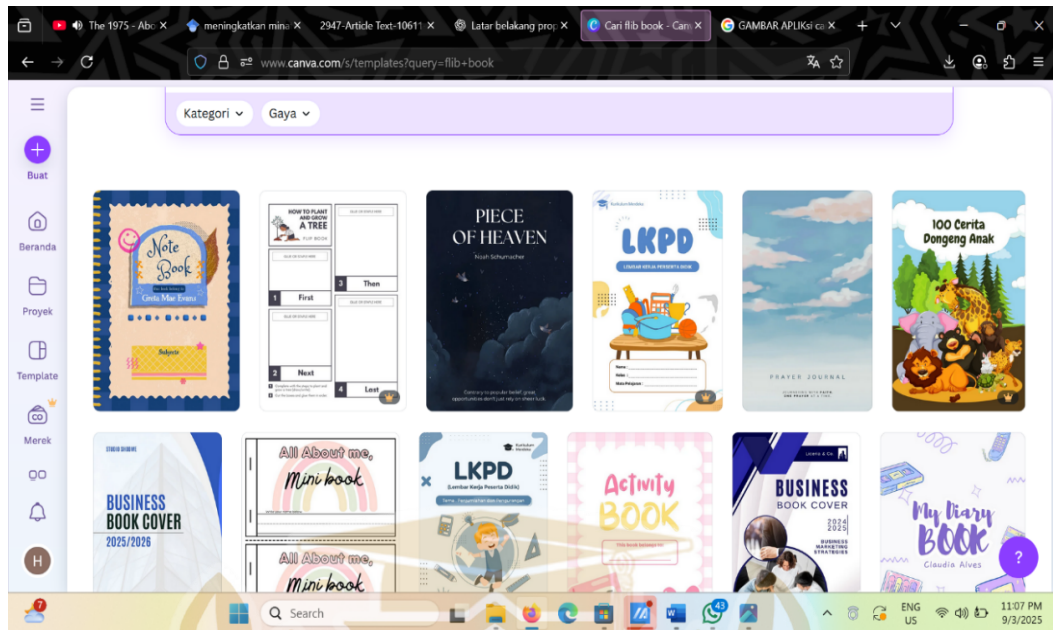
Dalam konteks sekolah dasar, penggunaan *flipbook* sangat tepat karena siswa masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret. Anak usia sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami informasi jika disajikan secara visual dan menarik. *Flipbook* yang dilengkapi ilustrasi dan warna-warna cerah dapat merangsang perhatian siswa serta mendorong mereka untuk membaca dan belajar lebih lama.

Penggunaan aplikasi *flipbook* juga memberikan kemudahan bagi guru. Materi pembelajaran yang biasanya harus dicetak dalam bentuk buku dapat dikemas menjadi *flipbook* digital dan diakses melalui perangkat laptop, tablet, maupun smartphone. Guru dapat menambahkan soal latihan, video eksperimen, atau gambar pendukung yang relevan dengan materi, sehingga siswa tidak hanya membaca dan belajar tetapi juga berinteraksi langsung dengan bahan ajar.

Aplikasi *flipbook* pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Siswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas ruang kelas. Hal ini sangat bermanfaat untuk mendukung pembelajaran mandiri, karena siswa bisa mengulang kembali materi yang belum dipahami tanpa harus menunggu penjelasan guru. Penggunaan *flipbook* juga memiliki tantangan tersendiri. Tidak semua sekolah memiliki fasilitas memadai, terutama ketersediaan perangkat digital dan jaringan internet yang stabil.

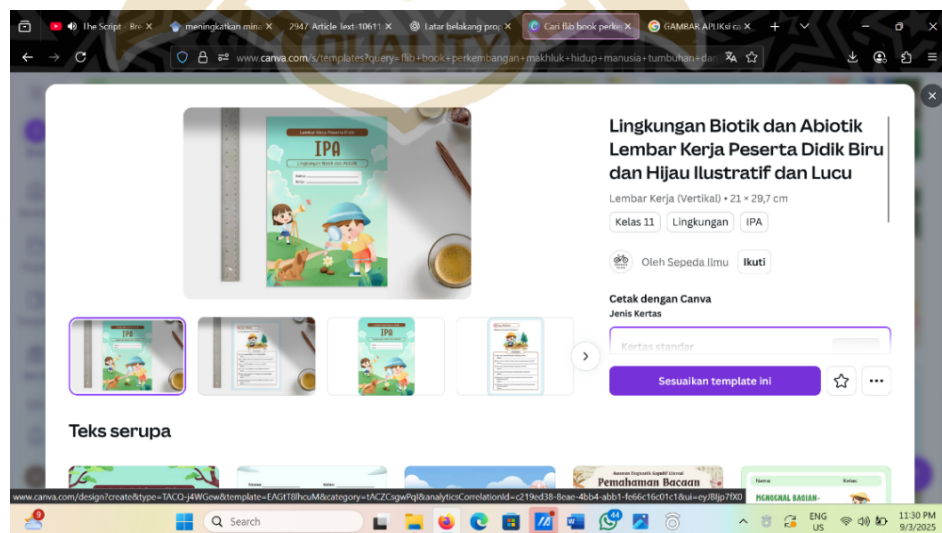
Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan penggunaan *flipbook* dengan kondisi sekolah dan siswanya. penggunaan aplikasi *flipbook* dapat dipandang sebagai salah satu langkah inovatif dalam meningkatkan minat belajar dan kualitas pembelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan fitur interaktif, *flipbook* mampu menjawab kebutuhan siswa zaman sekarang yang tumbuh di era digital. Harapannya, melalui penggunaan *flipbook*, siswa tidak hanya termotivasi untuk membaca tetapi juga dapat mengembangkan kebiasaan belajar mandiri serta

pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.



**Gambar 2.1 Tampilan untuk Mencari Desain Flipbook yang Digunakan**

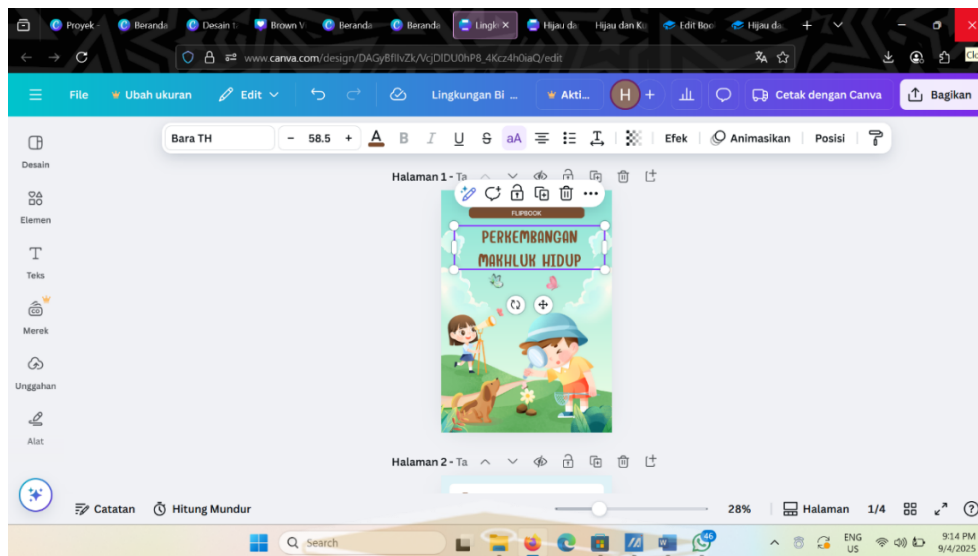
Langkah selanjutnya adalah menuju pada bagian pencarian desain, karena peneliti akan mengembangkan media pembelajaran menjadi *flipbook*. Selanjutnya mencari desain yang menarik pada aplikasi canva yang akan di sediakan untuk media pembelajaran.



**Gambar 2.2 Tampilan Desain untuk Media Flipbook yang Belum Dikembangkan**

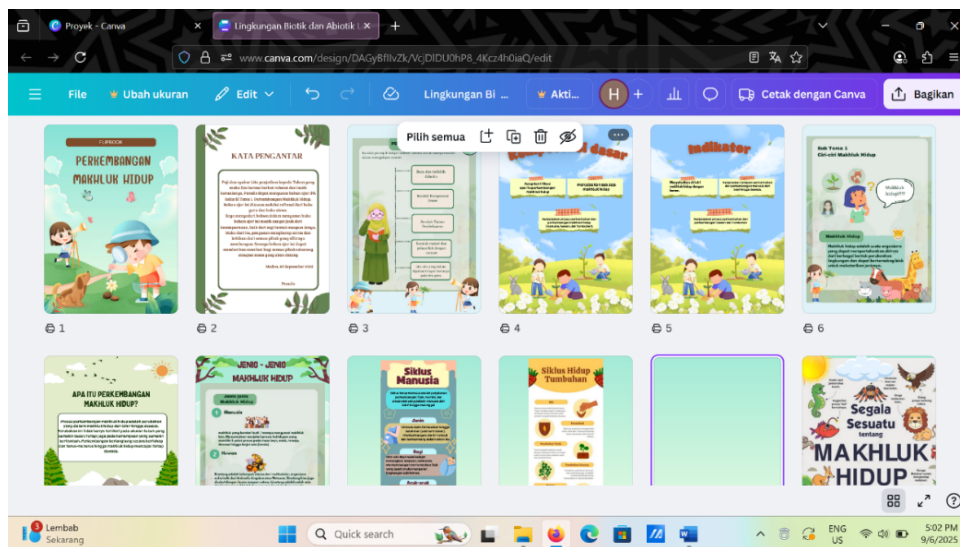
Tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengembangkan media *flipbook* agar dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran khususnya

dalam materi Perkembangan makhluk hidup.



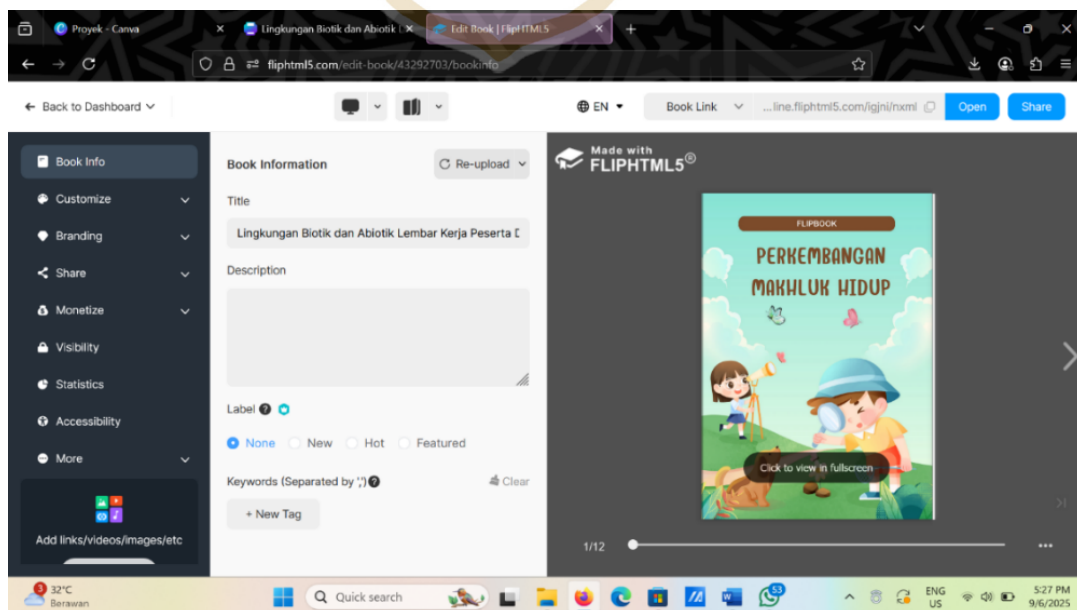
**Gambar 2.3 Proses Penambahan Gambar Pada Media**

Penambahan gambar pada media di Canva dapat dilakukan dengan cara mengunggah gambar dari perangkat pribadi maupun memilih langsung dari koleksi gambar yang tersedia di Canva. Setelah gambar dimasukkan ke dalam desain, pengguna bisa menyesuaikannya dengan mengatur ukuran, posisi, atau menambahkan tulisan atau efek tertentu agar tampilan lebih menarik. Proses ini tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga berperan penting dalam memperindah media pembelajaran sehingga lebih mudah menarik perhatian siswa.



**Gambar 2.4 Tampilan Media Setelah di Isi Materi dalam Slide Flipbook**

Media pembelajaran ini dikembangkan terlebih dahulu menentukan tema dan materi sesuai kompetensi dasar, kemudian mengumpulkan bahan ajar serta ilustrasi pendukung. Setelah itu, desain awal dibuat di Canva dengan menyusun halaman mulai dari sampul, kata pengantar, isi materi, hingga penutup. Proses editing dilakukan dengan menata ulang teks, warna, serta gambar agar lebih menarik dan mudah dipahami. Hasil akhir kemudian diekspor menjadi *flipbook* digital yang interaktif dan siap digunakan dalam pembelajaran.



**Gambar 2.5 Tampilan Media Setelah Dikembangkan Menjadi Flipbook**

Setelah desain media selesai dibuat di Canva, langkah berikutnya adalah mengubahnya menjadi flipbook melalui web flipHTML5 <https://fliphtml5.com/edit-book/43292703/bookinfo> Proses ini dimulai dengan menyimpan hasil desain dari Canva dalam bentuk file PDF. File PDF tersebut kemudian diunggah ke situs FlipHTML5 dengan cara masuk ke akun yang telah dibuat sebelumnya. Setelah file berhasil diunggah, sistem secara otomatis mengubahnya menjadi *flipbook* interaktif yang dapat dibuka seperti buku.

Jika semua sudah sesuai, *flipbook* dapat disimpan dan dibagikan melalui link, sehingga media pembelajaran bisa diakses dengan mudah oleh guru maupun siswa melalui link tersebut (<https://online.fliphtml5.com/igjni/nxml/>)

### **2.1.6 Pengertian Pembelajaran IPAS**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di sekolah dasar pada dasarnya merupakan proses yang membantu siswa memahami diri sendiri dan lingkungan sekitar melalui cara berpikir ilmiah. IPAS tidak hanya dipandang sebagai kumpulan fakta, konsep, hukum, dan teori, tetapi juga mencakup proses bagaimana pengetahuan itu diperoleh. Oleh karena itu, pembelajaran IPAS di SD diarahkan agar sejak dini siswa terbiasa mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menarik kesimpulan dari pengalaman nyata yang mereka jumpai.

Muharram (2021:10), hakikat IPAS mencakup empat unsur utama, yaitu: produk (fakta, teori, hukum), proses (langkah kerja ilmiah seperti pengamatan dan percobaan), sikap (rasa ingin tahu, kritis, objektif, dan jujur), serta aplikasi (penerapan IPAS dalam kehidupan sehari-hari). Dengan memperhatikan keempat unsur tersebut, pembelajaran IPAS di SD tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga mendorong berkembangnya sikap ilmiah dan keterampilan berpikir kritis pada siswa.

Arief (2021:15) menambahkan bahwa pembelajaran IPAS di SD/MI harus memberikan pengalaman belajar yang nyata melalui penggunaan media dimana media berfungsi menjembatani konsep abstrak agar lebih mudah dipahami, misalnya melalui benda konkret, gambar, atau video. Dengan demikian, siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung yang menumbuhkan minat belajar mereka. Sementara itu,

Panggabean et al. (2021:8) menekankan bahwa pembelajaran IPAS semakin efektif apabila didukung media yang mampu melibatkan siswa secara aktif. Media seperti video, animasi, maupun simulasi sederhana terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa, sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS SD adalah upaya terencana untuk menumbuhkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah siswa melalui pengalaman langsung. Tujuan akhirnya bukan hanya agar siswa menguasai konsep, tetapi juga agar mereka mampu berpikir ilmiah dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.7 Materi Perkembangan Makhluk Hidup**

#### **2.1.7.1 Perkembangan Makhluk Hidup**

Perkembangan makhluk hidup adalah proses perubahan yang dialami oleh setiap makhluk dari waktu ke waktu, sejak lahir hingga akhirnya mencapai tahap dewasa. Perkembangan ini mencakup perubahan bentuk tubuh, penambahan ukuran, serta peningkatan kemampuan dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan. Pada dasarnya, setiap makhluk hidup akan mengalami proses tumbuh dan berkembang sesuai dengan siklus hidupnya.

Di tingkat sekolah dasar, materi perkembangan makhluk hidup biasanya disampaikan melalui contoh-contoh nyata yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya, siswa dapat melihat bagaimana seekor kupu-kupu berasal dari telur, berubah menjadi ulat, kemudian kepompong, hingga akhirnya menjadi kupu-kupu dewasa. Begitu juga pada manusia, perkembangan bisa dilihat dari bayi yang tumbuh menjadi anak-anak, lalu remaja, hingga dewasa. Dengan cara ini, siswa lebih mudah memahami bahwa perkembangan adalah sesuatu yang alami dan pasti dialami oleh semua makhluk hidup.

Pembelajaran mengenai perkembangan makhluk hidup tidak hanya mengenalkan perubahan fisik, tetapi juga menanamkan sikap ilmiah pada anak. Siswa diajak untuk mengamati langsung, mencatat hasil pengamatan,

dan mendiskusikan perubahan yang mereka lihat. Dengan begitu, mereka tidak hanya menghafal tahapan perkembangan, tetapi juga memahami bahwa proses tersebut memiliki pola yang bisa dipelajari.

Materi perkembangan makhluk hidup juga penting untuk menumbuhkan rasa syukur dan kepedulian terhadap alam. Anak-anak belajar bahwa setiap makhluk hidup memiliki perannya masing-masing, sehingga mereka diajak untuk menjaga dan merawat lingkungan sebagai bagian dari proses kehidupan itu sendiri.

### **2.1.7.2 Jenis – Jenis Makhluk Hidup**

Makhluk hidup di sekitar kita dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis utama, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan. Ketiganya sama-sama memiliki ciri dasar makhluk hidup, seperti bernapas, bergerak, tumbuh, berkembang biak, dan peka terhadap rangsangan, namun masing-masing memiliki keunikan tersendiri.

#### **1. Manusia**

Manusia adalah makhluk hidup yang paling kompleks karena selain memiliki tubuh yang terus tumbuh dan berkembang, manusia juga dianugerahi akal pikiran. Dengan akal, manusia dapat berpikir, berkreasi, dan mengembangkan ilmu pengetahuan. Manusia juga bersosialisasi, bekerja sama, dan menciptakan kebudayaan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

#### **2. Hewan**

Hewan adalah makhluk hidup yang tidak bisa membuat makanan sendiri sehingga bergantung pada tumbuhan atau makhluk hidup lain sebagai sumber energi. Hewan memiliki kemampuan bergerak aktif dengan menggunakan alat gerak seperti kaki, sirip, sayap, atau perut. Hewan juga berkembang biak dengan cara bertelur atau melahirkan. Contoh hewan yang dekat dengan kita antara lain kucing, ayam, sapi, ikan, dan burung.

#### **3. Tumbuhan**

Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang mampu membuat makanan

sendiri melalui proses fotosintesis karena memiliki klorofil atau zat hijau daun. Tumbuhan tidak dapat berpindah tempat, tetapi dapat tumbuh, berkembang, dan bereproduksi dengan biji, spora, atau tunas. Keberadaan tumbuhan sangat penting karena menghasilkan oksigen dan menjadi sumber makanan utama bagi makhluk hidup lain. Contohnya padi, jagung, mangga, bunga, dan berbagai jenis sayuran.

Dengan mengenal manusia, hewan, dan tumbuhan sebagai jenis makhluk hidup utama, kita dapat memahami bahwa kehidupan di bumi saling berkaitan. Manusia membutuhkan hewan dan tumbuhan untuk makanan, sementara hewan dan manusia bergantung pada tumbuhan untuk oksigen serta sumber energi

### **2.1.7.3 Siklus Manusia**

Siklus hidup manusia adalah perjalanan perkembangan fisik, mental, dan emosional yang dialami manusia dari lahir hingga meninggal.

#### **1. Masa Janin (Kandungan)**

Perkembangan manusia dimulai sejak terjadinya pembuahan antara sel sperma dan sel telur. Hasil pembuahan tersebut berkembang menjadi embrio, kemudian janin yang tumbuh dalam rahim ibu selama kurang lebih sembilan bulan. Pada tahap ini terbentuk organ-organ tubuh yang menjadi dasar bagi kehidupan manusia setelah lahir.

#### **2. Masa Bayi**

Setelah lahir, manusia memasuki fase bayi. Pada tahap ini pertumbuhan berlangsung sangat cepat, baik dari segi fisik maupun kemampuan motorik. Bayi belajar menggerakkan tubuh, berguling, merangkak, hingga berjalan. Pada masa ini pula bayi sangat bergantung pada orang tua untuk kebutuhan makan, minum, dan perlindungan.

#### **3. Masa Kanak-Kanak**

Setelah melewati fase bayi, manusia masuk ke tahap kanak-kanak. Pada masa ini pertumbuhan tubuh masih berlangsung pesat, disertai perkembangan kemampuan bahasa, berpikir, dan berinteraksi sosial. Anak mulai mengenal lingkungan, belajar di sekolah, dan

mengembangkan keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk kehidupan sehari-hari.

#### 4. Masa Remaja

Memasuki remaja, manusia mengalami perubahan fisik yang cukup signifikan akibat pubertas. Pada tahap ini, organ reproduksi mulai matang, tinggi badan bertambah cepat, dan mulai terbentuk ciri-ciri seksual sekunder. Selain itu, remaja juga mulai mengalami perkembangan emosional dan sosial yang lebih kompleks.

#### 5. Masa Dewasa

Setelah melewati masa remaja, manusia memasuki usia dewasa. Pada tahap ini pertumbuhan fisik sudah mencapai puncaknya. Manusia sudah mampu berpikir matang, bekerja, menikah, serta melanjutkan keturunan. Tanggung jawab sosial dan ekonomi juga lebih besar pada tahap ini.

#### 6. Masa Tua (Lansia)

Tahap terakhir dalam siklus perkembangan manusia adalah masa tua. Pada masa ini kemampuan fisik mulai menurun, organ tubuh tidak sekuat sebelumnya, dan daya ingat pun bisa berkurang. Meskipun demikian, pengalaman hidup yang panjang menjadikan manusia di tahap ini memiliki kebijaksanaan yang dapat dibagikan kepada generasi berikutnya.

### 2.1.7.4 Siklus Hewan

Hewan juga mengalami tahapan perkembangan sejak lahir hingga dewasa. Namun, siklus hidup hewan bervariasi, tergantung pada jenisnya. Secara umum, ada dua pola utama dalam siklus perkembangan hewan, yaitu hewan yang mengalami metamorfosis dan hewan yang tidak mengalami metamorfosis.

#### 1. Hewan yang Mengalami Metamorfosis

Metamorfosis adalah perubahan bentuk tubuh hewan yang sangat jelas dari satu tahap ke tahap berikutnya. Metamorfosis dibagi menjadi dua:

##### a) Metamorfosis Sempurna

Pada metamorfosis ini, hewan melewati empat tahap:

telur → larva → pupa → hewan dewasa.

Contohnya: kupu-kupu (telur → ulat → kepompong → kupu-kupu), dan katak (telur → berudu → katak muda → katak dewasa).

#### b) Metamorfosis Tidak Sempurna

Pada metamorfosis ini, perubahan bentuk tidak terlalu drastis. Hewan hanya melewati tiga tahap: telur → nimfa → hewan dewasa.

Contohnya: belalang, kecoa, dan capung.

### 2. Hewan yang Tidak Mengalami Metamorfosis

Beberapa hewan tumbuh dan berkembang tanpa perubahan bentuk yang mencolok. Setelah menetas atau lahir, bentuk tubuh hewan muda sudah mirip dengan hewan dewasa, hanya saja ukurannya lebih kecil. Seiring waktu, tubuh mereka akan membesar hingga dewasa.

Contohnya: ayam, sapi, kambing, burung, dan kucing.

Dengan demikian, siklus perkembangan hewan dapat berbeda-beda tergantung jenisnya. Ada yang mengalami metamorfosis dengan perubahan bentuk yang jelas, dan ada pula yang hanya mengalami pertumbuhan ukuran tanpa perubahan bentuk yang berarti.

#### 2.1.7.5 Siklus Tumbuhan

Tumbuhan juga mengalami siklus hidup, yaitu tahapan perkembangan sejak dari biji hingga menjadi tumbuhan dewasa yang mampu menghasilkan keturunan. Secara umum, siklus hidup tumbuhan dapat digambarkan sebagai berikut:

##### 1. Biji

Siklus tumbuhan dimulai dari biji. Di dalam biji terdapat calon embrio yang akan tumbuh menjadi tanaman baru. Biji biasanya memiliki cadangan makanan yang membantu proses awal pertumbuhan.

##### 2. Perkecambahan

Ketika biji mendapatkan air, oksigen, dan suhu yang sesuai, biji akan mulai berkecambah. Proses ini diawali dengan munculnya akar kecil untuk menancap ke tanah, lalu diikuti batang dan daun pertama (kecambah).

### 3. Tanaman Muda

Setelah berkecambah, tumbuhan memasuki tahap tanaman muda. Pada fase ini, akar, batang, dan daun mulai berkembang sehingga tumbuhan dapat melakukan fotosintesis untuk menghasilkan makanannya sendiri.

### 4. Tanaman Dewasa

Dengan perawatan dan kondisi lingkungan yang baik, tanaman muda tumbuh menjadi tanaman dewasa. Pada tahap ini, tumbuhan sudah memiliki organ lengkap dan siap melakukan proses reproduksi.

### 5. Berbunga dan Berbuah

Tumbuhan berbunga akan menghasilkan bunga sebagai alat reproduksi. Dari bunga yang sudah dibuahi, akan terbentuk buah yang berisi biji. Biji inilah yang nantinya dapat tumbuh kembali menjadi tanaman baru. Dengan demikian, siklus hidup tumbuhan berjalan dari biji → perkecambahan → tanaman muda → tanaman dewasa → berbunga/berbuah → menghasilkan biji baru. Siklus ini akan terus berulang selama ada kondisi lingkungan yang mendukung.

#### 2.1.8 Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan sangat penting dikaji untuk memperkuat dasar penelitian ini. Melalui penelitian terdahulu, peneliti dapat melihat gambaran nyata di lapangan sekaligus menemukan celah yang masih bisa dikembangkan. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan minat belajar, pembelajaran IPAS, dan penggunaan *flipbook* digital telah dilakukan sebelumnya.

Halim et al. (2023:1275) melakukan penelitian mengenai pengembangan e-modul berbasis *flipbook* digital. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus kemampuan literasi siswa. Hal ini terjadi karena *flipbook* digital tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga mengombinasikan gambar, animasi, serta fitur interaktif yang membuat siswa lebih betah membaca dan belajar. Dari hasil ini tampak bahwa media berbasis *flipbook* efektif menjadi alternatif untuk mengatasi kejenuhan siswa.

Penelitian lain dilakukan oleh Putri et al. (2024:187) yang berfokus pada penggunaan *flipbook* digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. Mereka

menemukan bahwa *flipbook* digital mampu meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media yang dikemas secara menarik akan lebih mudah diterima siswa, terutama di jenjang sekolah dasar yang masih membutuhkan pendekatan kontekstual dan visual.

Sementara itu, Anjani (2021:2) menyoroti rendahnya minat belajar siswa di sekolah dasar. Penelitian tersebut menyimpulkan bahwa salah satu penyebab utama adalah media pembelajaran yang masih monoton dan tidak menyesuaikan dengan perkembangan teknologi. Siswa lebih akrab dengan gawai dan konten digital, tetapi guru masih sering menggunakan metode ceramah dan buku cetak yang membosankan. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk membaca, sehingga minat belajar mereka rendah.

Ketiga penelitian ini dilihat secara bersama, tampak benang merah yang sama: rendahnya minat belajar dapat diatasi dengan menghadirkan media pembelajaran inovatif. *Flipbook* digital terbukti efektif karena mampu menggabungkan kekuatan buku cetak dengan keunggulan teknologi digital. Dengan kata lain, penelitian-penelitian sebelumnya memberikan landasan kuat bahwa *flipbook* digital adalah media yang tepat untuk dikembangkan, khususnya dalam pembelajaran IPAS di kelas III sekolah dasar.

Penelitian yang sedang dilakukan menempati posisi penting. Masih ada celah penelitian yang perlu diisi, yaitu bagaimana *flipbook* digital tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga benar-benar membangun kebiasaan membaca pada siswa. Dengan kata lain, penelitian ini berupaya melihat lebih jauh bagaimana *flipbook* digital dapat berperan sebagai sarana menumbuhkan minat belajar sekaligus meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS secara berkelanjutan.

### **2.1.9 Kerangka Berfikir**

Media digital dianggap sebagai salah satu solusi yang dapat mengatasi kesenjangan tersebut. penelitian Halim et al. (2023:1284) dan Putri et al. (2024:190) menunjukkan bahwa *flipbook* digital mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Dalam konteks pembelajaran IPAS di sekolah dasar, penggunaan *flipbook* digital dinilai tepat. IPAS merupakan mata pelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep melalui pengalaman nyata. Namun, karena keterbatasan media dan metode, banyak siswa kesulitan memahami materi IPAS. *Flipbook* digital dapat menjawab permasalahan ini dengan menyajikan materi IPAS secara visual, interaktif, dan menarik, sehingga lebih mudah dipahami siswa.

Kerangka berpikir penelitian ini berangkat dari kondisi faktual di lapangan, yaitu rendahnya minat belajar siswa. Penyebab utama adalah penggunaan media pembelajaran yang monoton. Solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran digital, khususnya *flipbook* digital. Harapannya, inovasi ini mampu meningkatkan minat belajar sekaligus pemahaman siswa terhadap materi IPAS.



**Gambar 2.6 Kerangka Berpikir**