

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Sejalan dengan penerapan Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang interaktif dan berpusat pada peserta didik sehingga proses pembelajaran tidak lagi hanya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku cetak (Apriyani et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan perhatian, serta menumbuhkan minat belajar. Minat belajar merupakan kecenderungan dalam diri siswa yang ditunjukkan melalui rasa senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan terhadap kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, lebih mudah memahami materi, serta menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki minat belajar rendah (Khasanah et al., 2024).

Salah satu mata pelajaran yang memerlukan perhatian khusus dalam proses pembelajarannya adalah elemen Gambar Teknik pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Gambar Teknik merupakan mata pelajaran dasar kejuruan yang mempelajari berbagai konsep, simbol, jenis garis, ukuran, skala, serta sistem proyeksi yang digunakan dalam bidang teknik. Materi tersebut memiliki karakteristik visual dan teknis sehingga membutuhkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan sistematis (Yaqin et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Medan, diketahui bahwa minat belajar siswa kelas X masih tergolong rendah hal itu ditunjukkan pada hasil belajar siswa yang sangat rendah, sebanyak 65% siswa mengalami gagal dalam pelaksanaan pembelajaran Gambar Teknik. Kondisi tersebut ditunjukkan oleh kurangnya perhatian siswa selama proses pembelajaran, rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar, serta kecenderungan siswa merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan penjelasan secara lisan, sehingga siswa kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran secara optimal.

Di sisi lain, perkembangan teknologi telah membuat peserta didik terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar, laptop, dan komputer dalam kehidupan sehari-hari. Namun, pemanfaatan perangkat tersebut dalam proses pembelajaran masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu memadukan teknologi digital dengan kebutuhan

pembelajaran siswa. Salah satu media pembelajaran digital yang dapat digunakan adalah *E-Book* berbasis *flipbook*. *E-Book* berbasis *flipbook* merupakan media pembelajaran elektronik yang menyajikan materi dalam bentuk buku digital dengan tampilan yang interaktif dan menyerupai buku cetak. Media ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi secara mandiri melalui tampilan visual yang lebih menarik, sistematis, dan mudah diakses melalui berbagai perangkat elektronik (Prasasti & Anas, 2023). Penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena media tersebut mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media ini juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari materi kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan mereka.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *flipbook* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran, khususnya dalam meningkatkan minat dan keterlibatan siswa (Pradani & Aziza, 2019). Akan tetapi, penelitian mengenai pengaruh media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa pada elemen Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Medan masih terbatas. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa kelas X pada elemen Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Medan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media

Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Flipbook* terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X pada Elemen Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Medan.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Minat belajar siswa kelas X pada elemen Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Medan masih tergolong rendah.
2. Siswa kurang aktif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran Gambar Teknik.
3. Pembelajaran Gambar Teknik masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan metode ceramah.
4. Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pembelajaran Gambar Teknik belum optimal.
5. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa secara maksimal.
6. Belum diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa pada elemen Gambar Teknik.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditetapkan, maka penelitian ini dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut.

1. Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* sebagai variabel bebas (X), sedangkan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (Y) yang diukur setelah pemberian perlakuan. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas X di SMK Negeri 5 Medan.
2. Materi pembelajaran yang diteliti dibatasi pada elemen Gambar Teknik sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
3. Penelitian ini hanya difokuskan pada pengukuran tingkat minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook*.
4. Pelaksanaan penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *One Group Pretest-Posttest*, sehingga kajian yang dilakukan terbatas pada pengaruh perlakuan terhadap kelompok yang menjadi subjek penelitian.
5. Alat pengumpulan data dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan angket minat belajar yang disusun berdasarkan indikator-indikator minat belajar dan pengukurannya menggunakan skala *Likert*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa kelas X pada elemen Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Medan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa kelas X pada elemen Gambar Teknik di SMK Negeri 5 Medan”

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang pendidikan teknik mesin yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian mengenai pengaruh media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Gambar Teknik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan media pembelajaran dan minat belajar siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook*, sehingga siswa lebih

aktif, antusias, dan mudah memahami materi pada elemen Gambar Teknik. Bagi Guru

2. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik untuk meningkatkan minat belajar siswa.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti mengenai penggunaan media pembelajaran *E-Book* berbasis *flipbook* serta pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian sejenis mengenai penggunaan media pembelajaran digital dan minat belajar siswa pada bidang pendidikan kejuruan.