

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan pada hakikatnya adalah upaya mendidik siswa agar menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi serta menanamkan dalam diri masyarakat nilai-nilai budi pekerti yang sesuai dengan budaya masyarakat Indonesia<sup>1</sup>. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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”<sup>2</sup>. Pendidikan tentunya menyangkut suatu proses belajar dan belajar yang tidak pernah ada habisnya dan memakan waktu yang cukup lama jika berdiskusi dengan orang lain. Dengan demikian proses belajar mengajar akan sangat dan selalu mengikuti perkembangan zaman, seperti halnya proses pembelajaran saat ini yang menggunakan metode dan media yang berbeda-beda.

Menurut Slameto bahwa “minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh”<sup>3</sup>. Dari pengertian diatas dapat diartikan bahwa minat belajar adalah motivasi siswa

---

<sup>1</sup> Abd Rahman et al., “Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan,” *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2022): 1–8.

<sup>2</sup> Goncalwes Sirait, “Analisis Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Mencakup Bab IV Pasal 5 Mengenai Hak Dan Kewajiban Warga Negara, Orang Tua dan Pemerintah,” *Jurnal Visi Sosial Dan Humaniora (VSH)* I, no. 1 (2020): 82–88, <https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/humaniora/article/download/27/134/4817>.

<sup>3</sup> Abdi Siburian et al., “Kreativitas Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2, no. 2 (2023): 11202–9, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>.

dimana rasa suka dan ketertarikan mendorong siswa untuk aktif mengeksplorasi dan terlibat dalam aktivitas tersebut secara mandiri tanpa ada paksaan dari orang lain. Minat dalam belajar memiliki peran yang penting sebagai faktor pendukung hasil belajar siswa. Namun, faktor utama yang menentukan adalah metode yang digunakan efektif. Metode ini melibatkan pendekatan yang relevan dan menarik, serta pemanfaatan teknologi.

Berdasarkan angket yang diberikan oleh peneliti kepada 25 siswa pada tanggal 11 september 2024 di SMPN 7 Kediri terdapat 81% siswa yang memiliki perasaan senang ketika pembelajaran berlangsung, 25% siswa yang tertarik terhadap pelajaran IPA, 94% siswa menerima pembelajaran IPA, 78% siswa ikut terlibat dalam pembelajaran IPA, 87,5% siswa memperhatikan pada saat pembelajaran berlangsung, 72% siswa memiliki kesadaran bahwa pembelajaran ipa perlu dipelajari, dan 31% siswa memiliki kemauan untuk mengikuti pembelajaran<sup>4</sup>. Dari data diatas dapat dikatakan ada permasalahan dalam proses pembelajaran yakni kurangnya ketertarikan dan kemauan siswa dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa dikarenakan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga menjadikan siswa kurang tertarik dan bosan ketika pembelajaran berlangsung. Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi IPA di SMPN 7 Kediri pada hari rabu 11 September 2024 guru mengakui adanya kendala yang dialami dalam proses pembelajaran yakni siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran dan minat belajar yang rendah khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Dikarenakan model dan media yang digunakan

---

<sup>4</sup> Hasil Angket Minat Belajar Oleh Siswa, Tanggal 11 September 2024 Di SMPN 7 Kediri

dalam pembelajaran masih monoton karena biasanya hanya melakukan penjelasan menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga siswa kurang tertarik<sup>5</sup>.

Dalam penelitian ini kelas VII-H dipilih sebagai sampel berdasarkan hasil angket yang telah diberikan oleh peneliti menunjukkan siswa tidak tertarik dengan pembelajaran IPA karena membosankan, hasil ini sesuai dengan hasil angket minat belajar. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat dikembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas VII-H. Hasil penyebaran angket menunjukkan bahwa siswa sangat tertarik dengan pembelajaran menggunakan media yang inovatif berbasis digital dan siswa juga kesulitan dalam memahami materi ekologi dan keanekaragaman hayati. 85% siswa juga setuju dengan pengembangan media pembelajaran yang sesuai materi pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan hasil wawancara analisis gaya belajar siswa dapat diketahui 20 dari 25 siswa termasuk dalam tipe audiovisual dalam pembelajaran, hal ini diketahui karena siswa lebih tertarik dengan bahan ajar yang dilengkapi dengan gambar dan video yang berwarna<sup>6</sup>. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah kurangnya variasi dalam bahan ajar dan kesulitan memahami materi ekologi dan keanekaragaman hayati yang cenderung sulit. Peneliti memilih untuk membuat media pembelajaran *digital 3D smartbook berbasis web* dimana media ini mengandung gambar berwarna yang bisa timbul dan bergerak dilengkapi dengan latihan soal dan kuis yang diharapkan dapat mempermudah siswa terhadap materi yang mengandung rumus. Hal

---

<sup>5</sup> Hasil Wawancara Dengan Ibu Retno Endri Rahayu, guru ipa SMPN 7 Kediri

<sup>6</sup> Hasil Angket Gaya Belajar Oleh Siswa, Tanggal 11 September 2024 Di SMPN 7 Kediri

ini sesuai dengan gaya belajar siswa yang menunjukkan siswa lebih suka belajar dengan media yang berwarna.

Media pembelajaran merupakan alat bantu, bahan atau teknik yang memungkinkan digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, yaitu: media cetak, media pameran (*display*), media audio, media visual, media video, multimedia dan media berbasis web atau internet<sup>7</sup>. Menggunakan media pembelajaran berbasis digital merupakan salah satu cara efektif yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital siswa akan mendapatkan suasana belajar yang baru<sup>8</sup>. Berdasarkan Penelitian yang telah dilakukan oleh Andi Dian Angriani, Dkk. Pada tahun 2020 tentang pengembangan media digital book menunjukkan bahwa media pembelajaran digital book efektif digunakan dalam proses pembelajaran<sup>9</sup>. Hal ini membuat peneliti merasa yakin bahwa media pembelajaran digital 3D Smartbook akan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Digital 3D Smartbook yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kompleksitas yang lebih kompleks dibanding media digital book yang dikembangkan pada penelitian terdahulu. Kompleksitas media digital 3D Smartbook akan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Teori yang mendasari penelitian ini adalah Ivan Petrovich Pavlov yang menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang terjadi

---

<sup>7</sup> Muhammad Yaumi, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences," 2017, 21–44.

<sup>8</sup> Mawar Sari et al., "MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL UNTUK PELAJARAN BAHASA INDONESIA" 18 (2024): 205–18.

<sup>9</sup> Andi Dian Angriani, Andi Kusumayanti, and Nur Yuliany, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Pada Materi Aljabar," *Delta-Pi: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 9, no. 2 (2020): 13–30, <https://doi.org/10.33387/dpi.v9i2.2244>.

melalui asosiasi stimulus dari lingkungan<sup>10</sup>. Media digital 3D book memungkinkan peneliti untuk memberikan stimulus kepada siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. *Digital 3D Smartbook* merupakan salah satu media berbasis web atau internet yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan mudah dan menarik. Media *digital 3D Smartbook* ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dan membuat siswa lebih mudah memahami materi serta menguasai materi, sehingga hasil belajar siswa meningkat. Media digital book memiliki beberapa keunggulan yaitu, mudah diakses, tidak cepat rusak, dan memiliki tampilan yang menarik. Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Digital 3D smartbook Berbasis Web Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media digital 3D smartbook berbasis web pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII H di SMPN 7 Kediri?
2. Bagaimana kelayakan media digital 3D smartbook berbasis web pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII H di SMPN 7 Kediri?

---

<sup>10</sup> heripratiwi, “Teori Belajar Dan Pembelajaran,” n.d.

3. Bagaimana efektifitas siswa terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA menggunakan media digital 3D smartbook berbasis web pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII H di SMPN 7 Kediri?

### **C. Tujuan penelitian dan pengembangan**

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media digital 3D smartbook berbasis web pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII H di SMPN 7 Kediri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media digital 3D smartbook berbasis web pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII H di SMPN 7 Kediri
3. Untuk mengetahui efektifitas siswa terhadap minat belajar mata pelajaran IPA media digital 3D Smartbook berbasis web pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati kelas VII H di SMPN 7 Kediri

### **D. Spesifikasi produk yang diharapkan**

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Digital 3D Smartbook berbasis web dapat diakses online melalui website google site .
2. Digital 3D Smartbook berbasis web ini dilengkapi dengan game dan kuis yang menarik.
3. Digital 3D Smartbook berbasis web diperuntukan untuk materi ekologi dan keanekaragaman hayati
4. Digital 3D Smartbook berbasis web berukuran 10 cm × 7 cm

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan, dapat berperan sebagai sarana yang dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung terlaksananya pembelajaran yang efektif. Media ini tidak hanya menampilkan objek nyata kepada siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang realistik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas, maka pengembangan media pembelajaran digital 3D smartbook berbasis web ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis yaitu sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pemahaman tentang pengembangan suatu media pembelajaran di bidang pendidikan, lebih khususnya untuk pengembangan media digital 3D smartbook berbasis web guna mempermudah dalam memahami materi ekologi dan keanekaragaman hayati.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi siswa**

Sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan dapat menambah minat dan semangat siswa dalam belajar terkhususnya pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati serta dapat di gunakan dimana saja dan kapan saja.

#### **b. Bagi guru**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi serta kekreatifas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih baik dalam memanfaatkan teknologi yang tersedia dan sebagai alternatif untuk memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran.

c. Bagi sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan serta pengetahuan tambahan dalam mengembangkan media pembelajaran guna membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penggunaan media digital 3D smartbook berbasis web dapat memberikan pengalaman baru serta kemudahan bagi peneliti untuk mengetahui minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA materi ekologi dan keanekaragaman hayati sehingga dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran yang efektif.

e. Bagi peneliti yang akan datang

Dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan saran saat melakukan penelitian pengembangan, terutama ketika melakukannya untuk publikasi yang serupa.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Peneliti dan Pengembangan**

Dalam penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan. Asumsi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran Digital 3D smartbook berbasis web.

2. Media digital 3D Smartbook dapat membantu pendidik menyampaikan materi ekologi dan keanekaragaman hayati ke siswa
3. Media digital 3D book ini dapat menarik perhatian dan kemauan siswa dalam pembelajaran

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media digital 3D smartbook hanya dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa
2. Media digital 3D smartbook hanya dapat digunakan untuk siswa SMPN 7 Kediri kelas VII-H
3. Media digita 3D smartbook hanya dapat digunakan pada materi ekologi dan keanekaragaman hayati.
4. Media digital 3D smart book hanya dapat diakses secara online.
5. Media digital 3D smart book diujicobakan selama 2 kali pertemuan.

## G. Penelitian Terdahulu

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No	Judul penelitian dan nama peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengembangan media pembelajaran digital book pada materi aljabar, andi dian anggriani, andi kusuma yanti, nur yuliany (2020).	Berdasarkan hasil validasi oleh dua validator diperoleh kriteria sangat valid dengan persentase sebesar 85,71% dan 91,66%. uji keefektifan yang diperoleh berdasarkan tes hasil belajar siswa, diketahui bahwa rata-rata tes hasil belajar sudah memenuhi nilai KKM dengan rata-rata sebesar 90,12	pengembangan media pembelajaran menggunakan model R&D	perbedaan dari subjek penelitian dan materi yang diteliti. Didalam hanya berisikan materi.

		yang berarti bahwa digital book efektif digunakan dalam proses pembelajaran.		
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Book Creator Terhadap Kemampuan Penalaran Dan Analisis Matematis, Alina Destiani (2023)	pengembangan media digital book menggunakan book creator pada materi garis singgung lingkaran sangat layak dan sangat menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	Pengembangan Digital Book	Pengembangan media menggunakan book creator, mata pelajaran yang digunakan. Didalamnya hanya berisikan materi.
3.	Pengembangan media pembelajaran digital book menggunakan kvisoft flipbook berbasis kontekstual, Balqis nurazizah, mahrawi mahrawi, dwi ratnasari (2022)	media pembelajaran digital book menggunakan Kvisoft Flipbook berbasis kontekstual pada konsep perubahan lingkungan sangat layak untuk diaplikasikan dalam pembelajaran di kelas.	Jenis penelitian yang digunakan adalah reasearch and development	Perbedaan dari subjek penelitian dan materi yang diteliti dan Pengembangan berupa flipbook. Didalamnya berisikan materi dan soal.
4.	Pegembangan media digital pop-up book pada materi ekosistem untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD negeri harjosari 01, Mutea septiana mutiara, nyoto hardjono (2023)	media pembelajaran Digital Pop-Up Book efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas. Dan ada pengaruh pengembangan signifikan antara media pembelajaran digital Digital Pop-Up Book untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD Negeri Harjosari 01 pada materi Ekosistem	Pengembangan media digital	Perbedaan Dari Subjek Penelitian Dan Materi Yang Diteliti Dan Pengembangan Berupa Pop-Up Book. Didalamnya berisikan materi dan soal.
5.	Pengembangan media smart book pada materi kerjaan hindu budha di indonesia untuk siswa kelas IV SD, Irananda warda emiliana, iqnatia alfiansyah (2023)	media Smart Book dapat digunakan dalam proses pembelajaran	Menggunakan metode penelitian (R&D)	Perbedaan Dari Subjek Penelitian Dan Materi Yang Diteliti Dan Pengembangan Berupa smart book. Didalamnya berisikan materi

				dan soal.
--	--	--	--	-----------

Berdasarkan tabel 1.1 terlihat bahwa perbedaan digital 3D smartbook dengan media digital lainnya ditekankan pada aspek komponen di dalam media digital 3D smartbook, dimana media digital sebelumnya hanya berisikan materi, sedangkan media digital 3D smartbook berisikan materi, game dan kuis yang menarik.

## H. Definisi Istilah

### 1. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Pendahuluan Media Pembelajaran Digital merujuk pada perpaduan antara mata pelajaran, teknologi, serta metode yang dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar mengajar antara guru dan siswa. Umumnya, media pembelajaran digital digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi, mempermudah siswa dalam memperoleh informasi, mendukung penerapan strategi pembelajaran yang efisien, serta membantu guru dalam merancang dan mengelola kegiatan pembelajaran<sup>11</sup>.

### 2. Pengertian Digital 3D smartbook Berbasis Web

Digital 3D smartbook sama seperti media pembelajaran digital Pop-up book. Media Pop-up book digital merupakan bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis kedalam unit pembelajaran terkecil, untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam format digital yang didalamnya terdapat unsur multimedia dan navigasi yang membuat pengguna lebih interaktif dengan media. Didalam media digital 3D smartbook media visual yang ditampilkan berbeda dengan

<sup>11</sup> Hendra et al., *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*, PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023, [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).

digital Pop-up book, media digital 3D smartbook menampilkan media visual tiga dimensi yang lebih nyata dan dapat diakses melalui website<sup>12</sup>.

### **3. Pengertian Minat Belajar**

Minat adalah faktor penting dalam proses pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat terhadap suatu subjek, mereka akan memberikan perhatian yang lebih besar dan lebih tertarik terhadap subjek tersebut, dan sama sekali tidak menghiraukan yang lain. Minat dapat muncul dari partisipasi, pengalaman, dan kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja, dan dapat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong seseorang untuk cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan itu sendiri<sup>13</sup>.

### **4. Materi Ekologi dan Keanekaragaman Hayati**

Ekologi Dan Keanekaragaman Hayati adalah salah satu materi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang terdapat pada kelas 7 SMP/MTs. Mencakup beberapa konsep dasar dalam biologi. Definisi ekologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya, sedangkan keanekaragaman hayati adalah berbagai kehidupan alami dan habitat di Bumi.

---

<sup>12</sup> Suparyanto dan Rosad, "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook," *Suparyanto Dan Rosad* 5, no. 3 (2020): 248–53, <http://repository.radenintan.ac.id>.

<sup>13</sup> Amin Mustajab, Samsul Bahri, and Valeria Kartini Apriani, "Analisis Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Dalam Materi Tumbuhan Hijau Di Kelas V SDN 06 Pemodis," *QUANTUM: Jurnal Pembelajaran IPA Dan Aplikasinya* 3, no. 1 (2023): 16–22, <https://doi.org/10.46368/qjia.v3i1.1051>.