

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Seiring pada kemajuan teknologi dan informasi cara kita berinteraksi dan belajar telah berubah secara signifikan. Pendidikan sebagai sektor yang sangat terpengaruh, perlu menyesuaikan diri untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang inovatif. Kualitas persiapan pembelajaran yang efektif dianggap sangat penting agar menaikkan minat dan motivasi siswa. Namun berbagai kendala termasuk dalam penggunaan media pembelajaran masih ditemukan seperti buku pelajaran konvensional yang kurang menarik, minimnya pelatihan serta pemahaman guru terhadap teknologi, keterbatasan fasilitas sekolah, dan penyampaian materi yang kurang relevan dengan media, sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi (Sitorus, 2022). Selain bergantung akan materi yang dipaparkan, media pembelajaran pun dianggap sebagai salah satu elemen vital yang perlu dipersiapkan dengan tepat dalam aktifitas belajar mengajar.

Dorongan untuk belajar dianggap bagaikan motivasi yang bermula dari dalam serta luar diri pribadi murid, yang dapat memicu gairah dan semangat dalam belajar serta mengarahkan proses belajar menuju lebih baik olehkarenanya maka pencapaian tujuan yang diinginkan dapat terwujud (Sitorus, 2022). Tingginya motivasi belajar mampu memacu siswa supaya lebih berpartisipasi secara positif dalam mengikuti aktivitas kegiatan pembelajaran. Demikian pemanfaatan media pembelajaran yang mengasyikan diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam membangun suasana kegiatan belajar yang menyenangkan sekaligus meningkatkan partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Media pembelajaran berperan sebagai wadah atau sarana guna membangun lingkungan belajar yang lebih efisien dan menarik maka karenanya dapat meningkatkan motivasi pembelajar siswa (Widiastari & Puspita, 2024). Media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam proses pembelajaran maka menarik minat siswa sehingga perhatian mereka lebih terpusat pada materi yang disampaikan (Saufi & Rizka, 2021).

Media pembelajaran tradisional seperti yang hanya mengandalkan teks dalam buku cetak, cenderung tidak efektif dalam menarik minat siswa sehingga mereka cenderung pasif saat proses belajar berlangsung (W. N. Sari & Ahmad, 2021). Kondisi ini dapat berdampak pada tidak termotivasinya proses belajar siswa serta hasil pencapaian akademik para siswa yang menjadi kurang optimal. Media pembelajaran digital dinilai lebih efektif daripada media ajar konvensional karena menyajikan konten yang lebih lengkap dengan berbagai unsur media dapat tercantum didalamnya sehingga dapat lebih interaktif dan dapat mengairahkan motivasi belajar siswa. Disamping itu media digital memberikan kemudahan fleksibilitas dalam segi waktu dan lokasi pembelajaran, serta mendukung proses belajar secara mandiri maupun jarak jauh (Saufi & Rizka, 2021).

Pengaplikasian media pembelajaran berbasis digital dimana lebih inovatif dan menarik menjadi aspek penting dalam meningkatkan motivasi pembelajaran siswa, salah satunya ialah *flipbook*. Pengertiannya *flipbook* ialah sebuah media yang ditata secara terstruktur, berisi materi dalam bentuk teks, objek, dan suara, yang disajikan kedalam bentuk digital serta media ini mengandung unsur multimedia yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara lebih aktif (W. N. Sari & Ahmad, 2021). Dengan beragam isi penyajian yang memungkinkan untuk lebih kreatif dan inovatif diharapkan *Flipbook* dapat mempermudah kegiatan belajar dan meyalurkan informasi materi ajar dengan lebih jelas.

Dikarenakan fitur yang lebih beragam diharapkan media pembelajaran *Flipbook* dapat memberikan suasana yang positif dalam proses pembelajaran. Pilihan media *flipbook* ini dipandang sebagai alternatif terobosan untuk menciptakan situasi pembelajaran di kelas yang lebih merangsang interaktif, serta berkontribusi pada pengembangan pengetahuan siswa tentang materi yang disampaikan oleh pengajar (Widyasari et al., 2021). Pengaplikasian *flipbook* sebagai media pembelajaran menyebabkan guru dapat menciptakan suasana belajar yang teramat inovatif dan atraktif, sehingga diharapkan sanggup memaksimalkan motivasi belajar siswa jadi lebih tinggi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) selaku instansi pendidikan yang mengfokuskan siswa untuk menjajaki dunia kerja atau melanjutkan studi ke jenjang

berikutnya. SMK menyediakan berbagai kompetensi keahlian yang dapat dipilih siswa melalui minat dan bakat masing masing, salah satunya adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Kompetensi keahlian ini ditujukan untuk melatih pengetahuan dan keterampilan dalam ilmu bidang bangunan.

Salah satu pembelajaran dalam kompetensi keahlian DPIB di SMKN 1 Cilaku ialah mata pelajaran Gambar Teknik. Mata pelajaran ini merupakan lingkup pembelajaran yang mendalami tentang penggambaran suatu bangunan baik dari tingkat awal seperti tipe tipe garis, jenis notasi dalam menggambar, proyeksi dan perspektif. Dalam fase lanjutan nya mata pelajaran Gambar Teknik akan mendalami pemahaman gambar dalam ilmu ketekniksipilan seperti menggambar denah, tampak, potongan dan detail lainnya. Diperlukan kejelian pendidik dalam menyampaikan pemahaman gambar teknik kepada siswa. Beragam media pembelajaran telah digunakan dalam lingkup pembelajaran kompetensi keahlian ini seperti buku konvensional, *microsoft power point*, *flipbook*, dan video *youtube*.

Kegiatan pembelajaran yang menggunakan buku konvensional cenderung membuat murid merasa jenuh dan kurang bersemangat untuk membaca buku. Siswa juga seperti tidak bersemangat saat melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran buku dengan tidak membaca seluruh materi dalam buku yang telah ditentukan oleh guru. Lalu saat menggunakan media pembelajaran buku konvensional juga siswa seringkali kurang memahami inti materi yang tersaji didalam buku dikarenakan rendahnya minat atau motivasi siswa untuk membaca dan belajar saat menggunakan buku konvensional biasa (Widyasari et al., 2021). Sehingga pada penelitian ini peneliti memfokuskan untuk mengkaji pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran *Flipbook*.

Peneliti ingin mengkaji bagaimana *Flipbook* dapat berpengaruh pada motivasi belajar siswa. Kepentingan akan urgensi penelitian ini dikuatkan dengan studi sebelumnya seperti menurut hasil penelitan Ylsan & Kamal (2022) yang menyiratkan bahwa media pembelajaran *Flipbook* mampu memperkuat motivasi belajar siswa sejumlah 42%. Fenomena ini mendorong siswa untuk terus berusaha dalam belajar yang akhirnya memengaruhi pencapaian akademik mereka. Pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan multifungsi seperti *Flipbook*

dapat membantu menyampaikan informasi atau pemahaman dasar pada mata pelajaran gambar teknik kepada siswa. Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan pemahaman mengenai manfaat *Flipbook* dalam motivasi belajar siswa, tetapi juga memberikan manfaat bagi tenaga pendidik akan pentingnya media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif untuk dipakai dalam rancangan pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian pemikiran yang penulis rangkum, terdapat beberapa Rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran Gambar Teknik di SMKN 1 Cilaku?
2. Bagaimana gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik SMKN 1 Cilaku?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik SMKN 1 Cilaku?

1.3 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dirangkai, demikian tujuan penelitian ini ialah:

1. Untuk memperoleh gambaran mengenai media pembelajaran *Flipbook* pada mata pelajaran gambar teknik di SMKN 1 Cilaku.
2. Untuk memperoleh gambaran mengenai motivasi belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik SMKN 1 Cilaku.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Flipbook* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik SMKN 1 Cilaku.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi yang membaca dan bagi penulis tersendiri. Sehubungan dengan itu, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini mampu menyediakan sumbangsih pada aspek teoritis, khususnya untuk pendidikan vokasi dalam hal penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bisa menyumbang masukan untuk pendidik dalam proses pembelajaran mengenai penggunaan media pembelajaran *Flipbook* dan juga mampu menjadi rujukan bagi para peneliti selanjutnya yang akan mendalami dampak penggunaan media pembelajaran *flipbook*.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini dibutuhkan sebagai batasan dalam pembahasan dan mempermudah jalannya penelitian. Adapun untuk ruang lingkup pada penelitian ini adalah:

1. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

- a. Kurang termotivasinya siswa selama proses pembelajaran dapat disebabkan oleh tidak tepatnya media pembelajaran yang digunakan.
- b. Media pembelajaran yang digunakan seperti buku konvensional tidak terlalu berdampak pada motivasi belajar siswa.
- c. Siswa cenderung memiliki motivasi belajar jika menggunakan media pembelajaran digital yang terdapat suara, animasi dan gambar.
- d. Media pembelajaran berbasis teknologi digital lebih dapat menciptakan lingkungan belajar yang kreatif dan tidak monoton, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Batasan Masalah

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi, Berikut dibuat batasan penelitian yang akan dilakukan:

- a. Penelitian akan berfokus mengenai perasaan atau respon tanggapan siswa terkait penggunaan media pembelajaran *Flipbook* terhadap motivasi belajar siswa.

- b. Pada penelitian ini motivasi belajar berfokus pada perasaan pribadi siswa dalam sisi dampak perilaku selama proses kegiatan pembelajaran.