

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan. Minat tersebut akan menetap dan berkembang pada dirinya untuk memperoleh dukungan dari lingkungannya yang berupa pengalaman. Pengalaman akan diperoleh dengan mengadakan interaksi dengan dunia luar, baik melalui latihan maupun belajar. Faktor yang menimbulkan minat belajar dalam hal ini adalah dorongan dari dalam individu. Dorongan motif sosial dan dorongan emosional. Minat merupakan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh dan bisa dikatakan juga sebagai awal penggerak untuk siswa dalam belajar yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Djaali : 2008)

Minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. (Hansen 1995) menyatakan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identitas, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan (Susanto, 2016). Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya (Slameto, 2013). Dengan demikian disimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah kecenderungan individu untuk memiliki rasa senang tanpa ada paksaan sehingga dapat menyebabkan perubahan pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku siswa.

Permasalahan ditemukan di SD Negeri 5 Patemon, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng. Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV yang telah dilaksanakan pada tanggal 3 November 2021 menunjukkan hasil bahwa, 65% siswa cenderung bosan dengan penggunaan media pembelajarn yang monoton oleh guru, dan sebanyak 70% orang siswa di kelas IV, untuk minat siswa yang kurang dalam pembelajaran di kelas. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa belum bisa aktif dalam pembelajaran sehingga siswa kurang mengerti dengan pembelajaran yang di samapaikan oleh guru, kemudian siswa cenderung kurang percaya diri untuk menjawab soal-soal yang sudah di berikan gurunya karna ia merasa bahwa jawaban yang ia miliki kurang cocok jika di sampaikan langsung oleh 25% siswa tersebut. Di samping itu, minat dan motivasi siswa untuk belajar masih kurang. Permasalahan ini disebabkan oleh kurang adanya buku ajar dan media pembelajaran yang memadai untuk guru yang akan diterapkan ke siswa dalam proses mengajar, media yang digunakan juga masih biasa saja dan kurangnya kreativitas guru dalam merancang media pada topik gaya ini.

Salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik, karena media pembelajaran bisa meningkatkan minat belajar siswa (Hasanah, 2020). Media pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa dalam proses pembelajaran (Yanto, 2019). Media yang dimaksud sebagai solusi adalah media pembelajaran, yang mana media ini dilengkapi dengan materi yang diajarkan agar bisa bisa merangsang serta menarik perhatian siswa (Hasanudin, 2016).

Berdasarkan ulasan di atas, maka solusi yang dikembangkan pada penelitian ini adalah dibuatkan satu media pembelajaran berbasis elektronik komik video digital, yang selanjutnya disebut *kovid*. *Kovid* memiliki alur cerita yang menarik berisikan tokoh animasi dan berlatarkan benuansa Bali yang dapat memfasilitasi siswa untuk berlatih belajar secara individu, sehingga nantinya mampu meningkatkan minat belajar. *Kovid* ini diharapkan layak digunakan dalam melaksanakan proses belajar mengajar untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dan dari hasil wawancara bersama guru, dapat dilakukan identifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Masih rendahnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPA
2. Kemampuan siswa dalam penyelesaian soal pada mata pelajaran IPA pemahaman dikategorikan rendah
3. Siswa cenderung tidak berkonsentrasi dalam kegiatan menyimak yang menyebabkan siswa tidak fokus dalam belajar.
4. Perlu adanya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan kompetensi siswa pada pembelajaran IPA
5. Siswa cenderung kurang percaya diri ketika diarahkan untuk menjawab pertanyaan secara langsung.
6. Kurangnya minat dan motivasi dalam diri siswa untuk belajar, rasa suka yang tinggi dalam belajar masih rendah.

7. Kecemasan siswa untuk melakukan kegiatan belajar serta kurangnya dukungan keluarga untuk mengajar dan mendampingi anak belajar.
8. Guru masih berpatokan pada buku paket saja dalam mengajar tanpa melakukan pengembangan dengan tambahan media
9. Dalam proses mengajar, media yang digunakan masih biasa saja dan kurangnya kreativitas guru dalam merancang media untuk belajar.
10. Cakupan materi pada buku siswa masih tergolong kurang lengkap di SDN 5 Patemon menyatakan materi dalam buku paket masih terbatas dikarenakan penjelasannya dalam buku materi hanya dijelaskan secara singkat, dan juga beberapa penjelasan materi belum dilengkapi dengan gambar untuk bisa dipahami.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, diperlukannya pembatasan masalah supaya menghindari meluasnya permasalahan yang timbul dalam identifikasi masalah. Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah: (1) minat siswa dalam belajar masih rendah, (2) minimnya sarana untuk siswa belajar dikarenakan kurangnya menyediakan buku-buku serta media yang sesuai dengan karakteristik siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis latar belakang serta mengidentifikasi permasalahan di atas, sehingga rumusan masalah yang dapat di ambil ialah :

1. Bagaimana prototype pengembangan media *kovid* bernuansa Bali?

2. Bagaimana validitas isi media *kovid* bernuansa Bali?
3. Bagaimana respons guru terhadap media *kovid* bernuansa Bali?
4. Bagaimana respons siswa terhadap media *kovid* bernuansa Bali?
5. Bagaimana Efektivitas media *kovid* bernuansa Bali untuk meningkatkan minat belajar siswa?

1.5 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian pada penelitian pengembangan ini yang ingin dicapai yaitu :

1. Untuk menghasilkan produk media *kovid* bernuansa Bali.
2. Untuk menghasilkan media *kovid* bernuansa Bali yang memiliki validasi isi
3. Untuk menghasilkan media *kovid* yang telah mendapatkan respons guru
4. Untuk menghasilkan media *kovid* bernuansa Bali yang telah mendapatkan respons siswa.
5. Untuk menghasilkan media *kovid* yang telah teruji efektivitasnya dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD

1.6 Manfaat Penelitian

Dari penelitian pengembangan media *kovid* kelas IV SD memiliki 2 manfaat yaitu dibagi menjadi manfaat secara teoretis yaitu manfaat teoretis dari hasil penelitian dan manfaat secara praktis yaitu manfaat untuk para pengguna media maupun hasil penelitian dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoretis

- 1) Hasil dari penelitian pengembangan *kovid* kelas IV SD yang dilakukan diharapkan mampu memberikan landasan teori tentang pengembangan media komik video digital.

2. Manfaat Praktis

- 1) Diharapkan dapat memberi manfaat untuk siswa saat proses belajar sehingga siswa bisa terlibat dengan aktif serta mampu memahami isi materi pembelajaran IPA pada topik gaya.
- 2) Penggunaan media komik video digital diharapkan mampu membantu guru untuk menunjang materi pada proses belajar mengajar, agar memudahkan guru saat menjelaskan materi khususnya pada topik gaya.
- 3) Laporan penelitian komik video digital diharapkan sanggup dijadikan salah satu rujukan ataupun kajian pustaka untuk melaksanakan riset pengembangan dengan variabel yang sejenis oleh penelitian lain pada perihal riset yang serupa

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini ialah media berbentuk Video komik digital. Spesifikasi produk yang diharapkan ialah:

1. Produk yang dihasilkan ialah media komik video digital bernuansa Bali berupa komik cerita bergambar yang dikemas menjadi video memberikan audio nuansa Bali animasi dan karakter yang diiringi musik serta dapat ditonton melalui media elektronik.
2. Muatan materi yang dikembangkan dalam media komik video digital ini ialah materi muatan IPA pada topik gaya kelas IV SD terdiri dari : (1)

pengertian gaya, (2) sifat – sifat gaya, (3) macam – macam gaya, (4) manfaat gaya dalam kehidupan sehari – hari

3. Bagian sampul, latar *kovid* atau *opening kovid* yang bernuansa Bali dirancang semenarik mungkin agar dapat meningkatkan rasa ingin siswa dalam menyimak *kovid*.
4. Media lengkapi petunjuk cara penggunaan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan media komik videodigital, sehingga mampu mengoptimalkan penggunaannya.
5. Media komik video digital yang dikembangkan memiliki ukuran rasio 16:9 dalam bentuk video dengan durasi 12 menit.
6. Setiap bagian atau *slide* adegan dalam cerita memiliki latar yang berubah sesuai dengan jalan cerita agar lebih menarik dan tidak monoton.
7. Animasi karakter dalam komik dengan bernuansa Bali selalu berubah pose/gaya sesuai dengan alur dan percakapan masing-masing karakter.
8. Terdapat penjelasan materi-materi gaya yang dikemas dengan menarik disertai dengan pembahasannya di bagian beberapa adegan percakapan antar tokoh dalam video dan kesimpulan pada bagian akhir video.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan dari hasil penyebaran kuesioner di SDN 5 Patemon yang dilaksanakan pada tanggal 3-10 November 2021 tahun pelajaran 2021/2022. Dengan hasil kuesioner sebagai berikut: (1) materi IPA perlu dikemas ke dalam media komik digital, guru sangat setuju jika topik gaya dalam buku siswa

khususnya pembelajaran IPA cocok untuk dikembangkan menjadi media komik digital, (2) Guru setuju apabila materi topik gaya pada buku paket siswa cocok untuk dikembangkan ke dalam media komik video digital, dan (3) Guru kelas IV SDN 5 Patemon menyatakan belum pernah memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran. Dilihat dari hal itu pentingnya pengembangan media komik digital ialah untuk mengembangkan materi khususnya pada muatan IPA topik gaya di kelas IV SD dikarenakan bahwa materi yang ada dalam buku siswa masih terbatas isi maupun gambar penunjang untuk memperjelas materi. Oleh sebab itu penggunaan dari media komik digital diharapkan dapat meningkatkan rasa ingin belajar dari siswa karena mampu memberikan audio visualisasi animasi dalam bentuk video dua dimensi, dengan cara ini diharapkan pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan, serta siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baru dari sebelumnya.

1.9 Asumsi dan keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media *kovid* pada penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi – asumsi ialah sebagai berikut:

1. Guru belum pernah memanfaatkan media komik video digital dalam proses pembelajaran
2. Siswa kelas IV sudah mampu menyimak maupun membaca, maka dari itu siswa mampu mempergunakan media komik video digital baik, sehingga dapat memahami isi materi dari media komik digital
3. Penggunaan media komik video digital saat pembelajaran dapat memberikan pengalaman menyenangkan dalam belajar yang lebih baru bagi

siswa dikarenakan pendidik atau guru itu sendiri belum pernah memakai media komik video digital ini dalam menyampaikan materi saat proses pembelajaran.

4. Penggunaan media komik video digital yang berisikan gambar-gambar animasi bernuansa Bali serta suara yang mampu memberikan audio visual dua dimensi sehingga mampu membuat rasa ingin tahu atau ketertarikan pada siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
5. Motivasi dan rasa ingin tahu pada siswa bisa terpancing untuk menyimak, membaca dan mengetahui isi dari media komik video digital yang berisi materi pembelajaran yang dikemas dengan gambar animasi, suara dalam bentuk video 2 dimensi dalam bernuansa Bali.

Adapun keterbatasan pengembangan media video komik dalam penelitian pengembangan ini ialah :

1. Dalam pengembangan media *kovid* Kelas IV SD ini dikembangkan berdasarkan karakteristik terutama siswa SD kelas IV SDN 5 Patemon pada tahun pelajaran 2021/2022, maka dari itu produk hasil pengembangan media ini hanya diperuntukkan bagi siswa kelas IV di SDN 5 Patemon dan bagi siswa kelas IV di SD lainnya yang memiliki karakteristik sejenis.
2. Materi yang di sajikan dalam media komik video digital terbatas pada materi topik gaya di kelas IV SD
3. Pada penelitian pengembangan komik digital ini berpatokan pada model penelitian ADDIE: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.*

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman beberapa istilah pada penelitian ini. Oleh karena itu, perlu diberikan definisi dari istilah – istilah berikut:

1. Penelitian adalah penelitian menghasilkan produk berupa media, maupun alat penunjang pembelajaran yang dapat mengatasi masalah pembelajaran, bukan sebagai media pengujian teori.
2. Media komik video digital (*kovid*) ialah cerita bergambar yang sederhana berisikan karakter tokoh, latar bernuansa Bali yang menarik, serta dapat diakses melalui media elektronik.
3. Gaya ialah salah satu muatan di dalam pembelajaran IPA yang berada pada Tema 7 Kelas IV Semester II. Gaya merupakan satuan kejadian menarik atau dorongan semua benda.
4. Minat belajar ialah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang.
5. Model ADDIE ialah model penelitian dengan 5 tahapan, yaitu sebagai berikut : *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

