

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab I ini akan membahas delapan hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1.Latar Belakang

Dalam sistem pendidikan Indonesia saat ini, penerapan pembelajaran abad ke-21 menjadi aspek yang perlu diperhatikan. Sistem pendidikan di Indonesia membutuhkan beberapa aspek yang dominan dalam pembelajaran (Trisiantari et al., 2023). Pada abad ke-21, pembelajaran diharapkan dapat mempersiapkan siswa untuk bersaing di era globalisasi dan bersiap untuk menerima serta beradaptasi dengan kemajuan teknologi (Ariana et al., 2022). Selain itu, pembelajaran juga diharapkan tidak hanya berkonsentrasi pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan betapa pentingnya meningkatkan keterampilan kompetitif dan minat belajar yang dimiliki oleh siswa (Chusna et al., 2024). Harapan terhadap sistem pendidikan di era abad ke-21 tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga menuntut kemampuan siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan memiliki semangat belajar yang tinggi agar mampu bersaing dalam era globalisasi. Dalam

konteks ini, minat belajar siswa menjadi salah satu elemen penting yang harus diperhatikan dan ditingkatkan.

Minat belajar merupakan faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dan membangkitkan semangat belajar siswa (Annur & Ritawati, 2025). Minat adalah kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan kegiatan tertentu dan mengenang beberapa dari kegiatan tersebut (F. M. Putri, 2023). Siswa memiliki minat belajar yang ditunjukkan oleh tingkat kecenderungan dan semangat yang tinggi, serta keinginan yang mendalam untuk terus belajar. Aspek ini sangat penting dalam membentuk kepribadian seseorang karena mencerminkan kesiapan dan keinginan dalam untuk memilih dan terlibat dalam berbagai aktivitas (Rakhmah & Pradikto, 2025). Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif, antusias, dan lebih memahami materi. Keterlibatan siswa menjadi kunci untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif dalam pendidikan abad ke-21. Oleh karena itu, harapan utama dalam proses pembelajaran adalah terciptanya suasana belajar yang mampu menumbuhkan dan mempertahankan minat belajar siswa.

Namun, pada kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak siswa khususnya di jenjang sekolah dasar, yang memiliki minat belajar rendah. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Putri & Safrizal (2023) mengungkap bahwa siswa kelas VI di SD mengalami minat belajar rendah, akibat faktor seperti kurangnya motivasi, materi yang kurang relevan, dan metode pembelajaran yang monoton. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sunanih et al. (2025) mengungkapkan bahwa minat belajar siswa kelas V terbilang rendah pada beberapa mata pelajaran yang kurang diminat. Faktor-faktor utama yang

menyebabkan penurunan minat belajar seperti kurangnya motivasi internal, materi yang tidak relevan dengan kehidupan siswa, metode pembelajaran yang monoton serta kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual agar siswa lebih tertarik untuk belajar dan lebih terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Bugbug, menunjukkan bahwa minat belajar siswa di SD tersebut tergolong masih rendah, khususnya terhadap materi keberagaman budaya. Hal ini diketahui berdasarkan hasil kuisisioner yang diisi oleh siswa kelas IV SD negeri 1 Bugbug. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner minat belajar siswa yang terdiri dari 10 item pernyataan dengan skala likert 1-4, diperoleh skor total dari masing-masing siswa. Skor ini kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dan dikategorikan sesuai dengan patokan skala lima. Perhitungan rata-rata skor total dari seluruh responden menunjukkan nilai 20,43 dari skor maksimum 40. Jika dikonversi ke dalam bentuk persentase, maka rata-rata skor berada pada angka 51,08%. Berdasarkan penilaian acuan patokan (PAP) dengan skala lima, nilai tersebut termasuk dalam kategori “rendah”, yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap keberagaman budaya masih perlu ditingkatkan. Penilaian acuan patokan skala lima dapat dilihat pada tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1. 1

Penilaian Acuan Patokan Skala Lima

Persentase Kemampuan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 - 100	4	A	Sangat Tinggi
80 - 89	3	B	Tinggi
65 - 79	2	C	Cukup
40 - 64	1	B	Rendah
0 - 39	0	E	Sangat Rendah

(Sumber: Agung *et al.*, 2022)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Bugbug masih rendah. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya minat belajar siswa di SD Negeri 1 Bugbug. Faktor utama rendahnya minat belajar siswa adalah minimnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi di dalam kelas. Media pembelajaran seharusnya menjadi sarana pendukung utama yang mampu menjembatani materi pelajaran dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Namun, di SD Negeri 1 Bugbug, pemanfaatan media dalam pembelajaran masih sangat terbatas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan teknologi oleh sebagian guru sehingga menjadi hambatan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi secara lebih nyata, mereka mungkin hanya memiliki pemahaman umum tentang konsep materi yang diajarkan sehingga mengakibatkan siswa tidak dapat memahami materi dengan baik dan mendalam.

Selain itu, faktor lainnya yang memengaruhi rendahnya minat belajar siswa di SD tersebut adalah pembelajaran yang masih bersifat konvensional dengan metode ceramah, dan buku teks serta pembelajaran yang kurang melibatkan

kegiatan interaktif atau praktis, pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga memengaruhi rendahnya minat belajar siswa di SD tersebut. Hal ini mengakibatkan siswa hanya mendapatkan informasi dari satu sumber dan mereka tidak memiliki kesempatan untuk mempelajari atau merasakan secara langsung keberagaman budaya yang ada di daerah mereka. Faktor yang terakhir yaitu kurangnya pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi ketika materi yang disampaikan di kelas terasa jauh dari pengalaman sehari-hari siswa, dan tidak menunjukkan manfaat langsung dalam kehidupan mereka. Akibatnya, siswa sulit memahami makna dari apa yang mereka pelajari dan merasa pembelajaran tidak relevan dengan kebutuhan atau kenyataan yang mereka hadapi.

Di tengah derasnya arus digitalisasi dan minimnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran konvensional, pengembangan media berbasis digital yang sarat nilai budaya menjadi salah satu strategi efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar, khususnya di sekolah dasar. Dengan ditemukannya permasalahan di SD Negeri 1 Bugbug pada kelas IV tersebut maka diperlukan suatu solusi yang tepat untuk menanggulangnya. Solusi yang dapat diberikan dari permasalahan yang telah diuraikan di atas yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran *E-Book* bermuatan kearifan lokal dengan permainan tradisional Megoak-goakan. Media pembelajaran adalah alat bantu atau sarana pendukung yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran dari guru ke siswa (Sari et al., 2024). Media pembelajaran dapat membantu guru mengonkretkan ide atau renungan dan mendorong pembelajaran individu yang dinamis, sedangkan bagi siswa, media

pembelajaran dapat menjadi perpanjangan proses berpikir dan bertindak yang sangat mendasar (Husna & Supriyadi, 2023). Media pembelajaran sangat penting untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, oleh karena itu media yang tepat diperlukan untuk memudahkan siswa memahami materi (Nurhidayati et al., 2023). Pembelajaran yang melibatkan media visual, aktivitas konkret, dan pengalaman kontekstual sangat diperlukan agar siswa dapat memahami materi secara lebih bermakna.

Salah satu media pembelajaran visual yang dapat digunakan oleh guru untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas adalah *E-Book*. *E-Book* merupakan seperangkat sumber pembelajaran digital yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri (Damayanti, 2023). *E-Book* merupakan buku elektronik yang disertai dengan fitur digital seperti video, animasi dan gambar yang dapat membantu pembaca agar lebih mudah memahami isi dari buku tersebut (Handako & Zaini, 2021). Pengembangan ini sangat relevan untuk dilakukan dikarenakan sebagian besar penelitian terdahulu yang mengangkat pengembangan media pembelajaran *E-Book*, salah satunya penelitian yang dilakukan oleh (Ratnasari et al., 2024) terkait dengan pengembangan pengembangan *E-Book* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut menghasilkan produk berupa buku digital berbasis multimedia yang valid dan efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar.

Dalam penelitian ini *E-Book* yang dikembangkan adalah *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional megoak-goakan . Kearifan lokal dapat didefinisikan sebagai budaya yang diciptakan oleh aktor lokal melalui

proses yang berulang, internalisasi dan interpretasi ajaran agama dan budaya, yang disosialisasikan menjadi norma-norma dan dijadikan pedoman dalam kehidupan sehari-hari masyarakat (Maisaroh, 2022). Pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran, sangat penting untuk dilakukan karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, memperkuat identitas budaya siswa serta mengembangkan rasa bangga terhadap lingkungan sosialnya (Annisha, 2024). Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa dapat belajar dengan lebih antusias, memahami materi dengan lebih baik, dan mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran. Dengan mengintegrasikan kearifan lokal dalam pembelajaran, menjadikan siswa memiliki kecakapan hidup dan proses penanaman karakter bagi siswa melalui nilai-nilai kearifan lokal serta pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga lebih mudah untuk materi yang dibelajarkan (Badriah & Sukati, 2021).

Selain kearifan lokal, penelitian ini juga akan mengintegrasikan permainan tradisional megoak-goakan. megoak-goakan merupakan tradisi yang dimiliki oleh masyarakat Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng, dimana permainan tradisional Megoak-goakan ini terinspirasi oleh perilaku burung gagak (goak) saat mengincar mangsanya (Dewi, 2020). Sejak abad ke-17, Raja Ki Barak Panji Sakti memainkan permainan ini bersama para prajuritnya untuk meningkatkan semangat mereka saat menghadapi ancaman dari Kerajaan Blambangan (Purna, 2020). Permainan tradisional megoak-goakan dipilih karena permainan ini mengandung nilai-nilai yang mampu membentuk karakter siswa dan dekat dengan dunia anak-anak (Eka et al., 2022). Permainan tradisional Megoak-goakan memiliki aturan yang sederhana dan mudah dipahami oleh anak-

anak sekolah dasar, sehingga dapat dengan mudah disimulasikan dalam bentuk digital tanpa kehilangan esensi permainannya dan nilai-nilai kebudayaan yang terkandung di dalam permainan tersebut. Mengintegrasikan permainan tradisional Megoak-goakan dalam *E-Book* digital sangat penting dalam pembelajaran di era digital saat ini karena dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan.

Megoak-goakan sebagai permainan tradisional yang mencerminkan nilai-nilai edukatif dan nilai sosial seperti kerja sama, kepemimpinan dan kebersamaan yang disajikan dalam format digital yang lebih mudah diakses oleh peserta didik. Melalui *E-Book* digital, permainan ini dapat dikemas dalam bentuk ilustrasi, animasi, atau simulasi yang memungkinkan siswa memahami aturan dan nilai budaya yang terkandung dalam permainan. Selain itu, integrasi permainan tradisional Megoak-goakan dalam *E-Book* juga dapat menjadi cara untuk melestarikan permainan tradisional yang semakin jarang dimainkan oleh anak-anak karena pengaruh teknologi dan globalisasi. Dengan menyajikan permainan Megoak-goakan dalam *E-Book* digital, pembelajaran keberagaman budaya menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pembelajaran yang melibatkan media pembelajaran seperti *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional megoak-goakan sangat sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa kelas IV (Rahmawati et al., 2020).

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian "Pengembangan *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV". Pengembangan *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali ini

diharapkan dapat mendukung proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV serta dapat memperluas wawasan siswa tentang budaya Bali melalui kearifan lokal Bali yang disajikan pada *E-Book*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Rendahnya minat belajar siswa kelas IV
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan inovatif bagi siswa.
3. Kurangnya pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran.
4. Belum adanya modul ajar yang diterapkan pada proses pembelajaran.
5. Pembelajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional dengan metode ceramah dan buku teks serta kurang melibatkan kegiatan interaktif atau praktis.
6. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru dan kurangnya keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, dimana guru menjadi sumber informasi utama dan siswa hanya menjadi pemeran pasif dalam pembelajaran.

1.3. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam suatu penelitian wajib untuk dilakukan, agar nantinya dapat menghindari perluasan ruang lingkup yang akan dikaji dan mampu menghasilkan hasil yang maksimal. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah

diuraikan di atas, peneliti akan membatasi masalah atau memfokuskan masalah pada masalah nomor satu tentang topik rendahnya minat belajar siswa kelas IV, masalah nomor dua tentang topik minimnya penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik dan inovatif bagi siswa, masalah nomor tiga tentang topik kurangnya pengintegrasian kearifan lokal dalam proses pembelajaran, dan masalah nomor empat tentang topik belum adanya modul ajar materi keberagaman budaya yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil identifikasi masalah pada nomor lima dan enam tidak dipecahkan melalui penelitian ini.

1.4.Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV?
2. Bagaimana validitas *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV?
3. Bagaimana kepraktisan *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV?

4. Bagaimana efektivitas *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV?

1.5. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada uraian di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan rancang bangun *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.
2. Untuk mengetahui validitas *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.
3. Untuk mengetahui kepraktisan *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.
4. Untuk mengetahui efektivitas *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV.

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, adapun produk yang akan dihasilkan nantinya yaitu *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan

Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali ini mengaitkan materi pembelajaran keberagaman budaya dengan kearifan lokal Bali yaitu permainan tradisional Megoak-goakan . Dimana permainan tradisional Megoak-goakan akan dijadikan sebagai konten pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital, yang mengadaptasi unsur edukatif dan budaya dari permainan tersebut.

Adapun spesifikasi produk pengembangan *E-Book* ini yaitu:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Minat Belajar Siswa Kelas IV.
2. *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional ini dapat digunakan pada saat pembelajaran tatap muka dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah serta dapat juga digunakan secara mandiri oleh siswa dalam pembelajaran daring melalui *handphone* atau laptop.
3. *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional ini bermuatan materi keberagaman budaya pada mata pelajaran IPAS kelas IV bab 6 Indonesiaku Kaya Budaya.
4. *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional ini memadukan unsur kata, gambar, video dengan permainan tradisional Megoak-goakan sebagai konten pembelajaran yang dikemas dalam bentuk digital, yang mengadaptasi unsur edukatif dan budaya dari permainan tersebut.

5. *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaannya agar memudahkan pengguna dalam menggunakan media *E-Book* ini.
6. Pengembangan *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali akan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* dengan bantuan *canva desain*.

1.7. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan dari penelitian dan pengembangan *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV adalah sebagai berikut:

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pada penelitian dan pengembangan *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali ini, diasumsikan bahwa:

1. Asumsi teoretik

Pengembangan *E-Book* Bermuatan Kearifan Lokal Bali dengan Permainan Tradisional Megoak-goakan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV yang sejalan dengan teori Piaget yang menekankan pentingnya media visual dan pengalaman konkret bagi siswa SD pada tahap operasional konkret. Sementara itu, integrasi permainan tradisional Megoak-goakan mendukung teori Ricard Mayer yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika materi disajikan melalui dua jalur

pemrosesan informasi, yaitu jalur visual (gambar, animasi, grafik) dan jalur verbal (teks atau suara).

2. Asumsi empiric

Berdasarkan hasil wawancara dan temuan lapangan, rendahnya minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 1 Bugbug disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media digital, sehingga berdasarkan hasil penelitian sebelumnya menunjukkan penggunaan *E-Book* dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

3. Asumsi eliminatic

Sebagian besar guru dan siswa kelas IV sudah mampu untuk mengoperasikan laptop dan handphone serta memiliki koneksi internet yang memadai.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pada pengembangan *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali sebagai berikut:

1. Pengembangan *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional Megoak-goakan ini terbatas hanya ditunjukkan kepada siswa kelas IV.
2. Pengembangan *E-Book* bermuatan kearifan lokal Bali dengan permainan tradisional Megoak-goakan ini terbatas pada muatan yang disajikan yang hanya fokus kepada kearifan lokal Bali saja.

1.8. Definisi Istilah

Berikut merupakan definisi istilah yang akan digunakan dalam penelitian agar para pembaca tidak salah mengartikan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian pengembangan ini. Adapun penjelasan definisi istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. *E-Book* adalah buku dengan format elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau smartphone dimana saja dan kapan saja. *E-Book* digunakan untuk keperluan belajar mandiri dan disusun secara sistematis untuk mendukung kegiatan pembelajaran. *E-Book* memiliki informasi seperti teks, gambar, audio, video, animasi, narasi, dan musik.
3. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang mampu membuat bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengelola kebudayaan yang berasal dari luar/bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri.
4. Permainan tradisional Megoak-goakan adalah permainan tradisional dari Bali yang terinspirasi oleh perilaku burung gagak (goak) saat mengincar mangsanya. Sejak abad ke-17, Raja Ki Barak Panji Sakti memainkan permainan ini bersama para prajuritnya untuk meningkatkan semangat mereka saat menghadapi ancaman dari Kerajaan Blambangan.
5. Minat belajar adalah kecenderungan hati dan perhatian seseorang yang kuat dan terus-menerus terhadap kegiatan belajar, sehingga mendorong individu

untuk aktif terlibat dalam proses belajar dan berusaha mencapai hasil belajar yang optimal.

