

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Mata pelajaran seni rupa di sekolah dasar merupakan salah satu pelajaran penting yang bertujuan mengembangkan kreativitas dan keterlibatan siswa (Safa et al., 2024). Pendidikan seni rupa berfungsi sebagai sarana untuk mengasah kreativitas anak, bukan semata-mata untuk mencetak mereka menjadi seniman, tetapi juga untuk mendidik mereka agar menjadi individu yang kreatif (Dayanti et al., 2021). Menurut Hidayatulloh & Fauziah (2021) pelajaran seni rupa memiliki potensi besar dalam membentuk sejarah, budaya, dan peradaban, baik di tingkat nasional maupun internasional. Melalui pelajaran ini, siswa diajarkan untuk menghargai nilai-nilai estetika dan memahami keberagaman budaya. Hal tersebut bertujuan supaya membentuk karakter siswa yang menghormati perbedaan serta memiliki tingkat toleransi yang tinggi. Dengan demikian, pelajaran seni rupa di sekolah dasar tidak hanya menekankan unsur-unsur teknis pembuatan karya seni, melainkan juga pada pengembangan berbagai kompetensi penting yang akan bermanfaat bagi siswa di masa depan.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dasar yang mengacu pada Kurikulum Merdeka terdapat beberapa elemen penting yaitu mengalami, menciptakan, merefleksikan, berpikir, dan bekerja secara artistik, serta berdampak (Kemendikbudristek, 2024). Salah satu pada elemen "mengalami" adalah agar siswa dapat mengenal karya seni rupa dari berbagai budaya dan zaman. Tujuan pembelajaran lainnya adalah agar siswa dapat menganalisis ragam hias dari berbagai daerah dan membandingkan jenis-jenis ragam hias flora, fauna, figuratif, dan geometris. Oleh karena itu, peserta didik di kelas V diharapkan dapat memahami materi mengenai ragam hias daerah agar tujuan pembelajaran tercapai. Namun, keberhasilan pencapaian tersebut sangat dipengaruhi oleh metode pengajaran yang diterapkan oleh guru dan minat siswa.

Minat mempunyai fungsi utama dalam mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran, terutama karena siswa yang memiliki ketertarikan pada

suatu bidang cenderung lebih giat dan aktif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan di bidang tersebut dibandingkan dengan siswa yang kurang berminat (Masunah et al., 2023). Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan atau keinginan yang kuat terhadap sesuatu yang disukai, yang mencerminkan karakteristik khusus dalam diri seseorang (Korompot et al., 2020). Selaras dengan pernyataan tersebut Paul et al., (2022) menyatakan bahwa proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif jika didukung oleh minat, karena siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih fokus, antusias, dan terlibat dalam kegiatan belajar, sehingga mendorong motivasi dan keterlibatan aktif. Sebaliknya, siswa tanpa minat belajar sering kali menunjukkan partisipasi rendah dan hasil belajar yang kurang optimal (Ndraha et al., 2022). Maka dari itu, minat belajar menjadi faktor utama dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, termasuk dalam pelajaran seni, di mana siswa yang berminat akan lebih terlibat aktif dan termotivasi untuk mencapai hasil pembelajaran yang maksimal.

Mengingat pentingnya minat belajar dalam proses pembelajaran, diperlukan pemahaman tentang cara mengidentifikasi dan mengukur minat tersebut melalui indikator yang dapat diamati pada siswa. Menurut Slameto dalam Sholehah et al., (2018), indikator minat belajar meliputi adanya rasa senang, ketertarikan terhadap pembelajaran, kemampuan untuk menunjukkan perhatian selama proses belajar, dan keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Dalam konteks pelajaran seni rupa, siswa diharapkan menunjukkan minat belajar yang tinggi melalui rasa senang, ketertarikan, dan antusiasme terhadap setiap aktivitas yang dilakukan, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar mereka secara keseluruhan.

Fakta di lapangan, minat belajar siswa dalam pelajaran seni rupa masih terbilang rendah, dan hal tersebut menjadi hambatan bagi guru. Merujuk pada hasil observasi yang dilakukan peneliti di salah satu sekolah dasar di Jawa Barat, ditemukan beberapa permasalahan yang signifikan terkait minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran. Peneliti mencatat bahwa siswa cenderung kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang terlihat

dari minimnya partisipasi mereka dalam diskusi kelompok maupun kelas. Selain itu, banyak siswa yang menunjukkan kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru, ditandai dengan sikap pasif, kurangnya respons terhadap pertanyaan, dan ketidakseriusan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran masih jauh dari optimal, sehingga berdampak pada rendahnya kontribusi mereka terhadap keberhasilan proses belajar mengajar.

Hal tersebut didukung pula dengan temuan wawancara dengan guru kelas V sekolah dasar, terungkap bahwa banyak siswa yang kurang aktif dan antusias saat mengikuti pelajaran seni. Dampaknya, pemahaman mereka terhadap materi seni rupa cenderung rendah. Guru mengakui bahwa dalam penyampaian materi sering kali sulit, terutama karena latar belakangnya yang tidak sepenuhnya menguasai bidang seni. Sebagai akibatnya, metode dan media yang digunakan terbilang kurang variatif, yang pada akhirnya memengaruhi minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi di kelas dan wawancara dengan guru, dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa masih tergolong rendah, terlihat dari kurangnya partisipasi aktif dalam diskusi, minimnya perhatian terhadap penjelasan guru, serta sikap pasif dan ketidakseriusan dalam mengerjakan tugas. Rendahnya keterlibatan siswa ini berdampak pada kurang optimalnya pemahaman mereka terhadap materi seni rupa. Salah satu penyebab utama kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif dan interaktif, sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa atau memotivasi mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, suasana belajar menjadi monoton dan kurang mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Permasalahan mengenai minat belajar siswa juga diidentifikasi oleh (Marwati et al., 2024) dalam penelitiannya, ditemukan bahwa siswa menunjukkan minat yang rendah dalam pelajaran seni, yang tercermin dari ketidaktertarikan mereka untuk mengikuti pelajaran di kelas, terutama diakibatkan oleh media yang tidak efektif dan monoton dalam pembelajaran.

Selanjutnya, Nurhurayyah, (2024) mengemukakan bahwa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa dalam pelajaran terbentuk melalui faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung mencakup aspek jasmani, psikologis, metode pengajaran guru, sarana dan prasarana, serta dukungan dari keluarga. Sebaliknya, faktor penghambat meliputi kesulitan yang dialami siswa, pengaruh teman sebaya, dan kualitas media pembelajaran.

Kurangnya minat belajar pada siswa dapat menimbulkan dampak yang sangat merugikan baik dalam aspek akademik maupun perkembangan pribadi siswa. Menurut Anggraeni et al., (2021) siswa yang tidak memiliki minat belajar akan kesulitan untuk terlibat dalam materi dan mencapai hasil yang optimal. Persoalan tersebut juga sejalan dengan pendapat Syahfitri et al., (2022) ketika siswa kehilangan minat belajarnya siswa akan cenderung menghindari tantangan dan kurang berminat untuk terlibat aktif dalam proses kegiatan belajar. Maka dari itu, kurangnya minat belajar bukan hanya mempengaruhi kinerja akademik, tetapi juga menghambat potensi pribadi mereka di masa depan.

Berdasarkan penelitian yang disampaikan sebelumnya, terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara kondisi ideal dan kondisi faktual yang dihadapi di sekolah. Dalam kondisi ideal, siswa memiliki minat yang kuat terhadap pembelajaran seni rupa. Akan tetapi kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran seni rupa masih kurang. Selain itu, penguasaan materi pembelajaran oleh guru juga dirasa kurang optimal. Hal ini mengindikasikan terjadinya perbedaan antara tujuan dalam kurikulum dan kondisi nyata yang terjadi di sekolah.

Langkah yang bisa dilakukan dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan penggunaan media pembelajaran seperti multimedia interaktif. Menurut Melati et al., (2023), media membantu menyampaikan materi yang sulit atau abstrak menggunakan pendekatan yang mudah dipahami, sekaligus memicu keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Keterlibatan siswa dapat didukung dengan mengorientasikan siswa pada masalah (Amin, 2020). Hal tersebut dapat dimunculkan dalam multimedia interaktif berbasis *problem*

based learning (PBL). Hal tersebut selaras dengan pandangan Nurfadhillah et al., (2021) mengungkapkan bahwa media yang menarik dapat berfungsi sebagai stimulus bagi siswa dalam belajar. Dengan penggunaan media yang tepat maka minat siswa dapat meningkat (Azarial Ubaidi et al., 2023). Salah satu media yang efektif dalam pelajaran adalah multimedia interaktif dengan memanfaatkan berbagai teknologi untuk menciptakan proses belajar menjadi lebih menarik dan dinamis (Manurung, 2021). Dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis PBL, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran melalui eksplorasi dan pemecahan masalah. Pendekatan ini memungkinkan siswa belajar secara aktif, senang dan bermakna, yang pada akhirnya dapat meningkatkan minat mereka dalam proses belajar.

Multimedia interaktif berbasis PBL secara spesifik mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, gambar, video, dan audio untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, dinamis serta siswa dapat menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis PBL dapat secara signifikan meningkatkan minat belajar siswa. Sebagai contoh, (Azarial Ubaidi et al., 2023), temuan penelitian menunjukkan penggunaan media interaktif dan pendekatan pembelajaran berbasis masalah dapat berdampak positif pada pembelajaran siswa. Penenrapan model pembelajaran PBL dan media interaktif diharapkan dapat memberi dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa yang diharapkan mampu dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini memperkuat pendapat bahwa penggunaan multimedia interaktif adalah cara yang efektif untuk mengatasi rendahnya minat belajar siswa terkhusus dalam Pelajaran seni rupa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, diambil kesimpulan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL berpotensi besar dalam meningkatkan minat belajar siswa. Pendekatan ini diharapkan akan menarik minat siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi dalam pelajaran seni rupa. Mengingat hal itu, peneliti memilih untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis

Problem Based Learning Pada Pelajaran Seni Rupa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dengan harapan dapat berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penelitian ini diharapkan tidak hanya menjadi wawasan baru, tetapi juga menjadi dasar bagi pengembangan strategi pelajaran yang lebih inovatif di masa depan.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang tersebut, pertanyaan penelitian secara umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif berbasis PBL pada pelajaran seni rupa dapat mendukung peningkatan minat belajar siswa kelas V SD?” Untuk memfokuskan penelitian ini, pertanyaan penelitian secara umum tersebut dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian secara khusus sebagai berikut:

1. Bagaimana desain pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendukung peningkatan minat belajar Seni Rupa Siswa Kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil validasi para ahli materi, media, dan ahli pembelajaran terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendukung peningkatan minat belajar Seni Rupa Siswa Kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana hasil akhir pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendukung peningkatan minat belajar Seni Rupa Siswa Kelas V sekolah dasar?
4. Bagaimana multimedia interaktif berbasis PBL dapat meningkatkan minat belajar Seni Rupa Siswa kelas V sekolah dasar berdasarkan indikator minat belajar?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendukung peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran seni rupa kelas V sekolah dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini antarlain:

1. Mendeskripsikan desain pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendukung peningkatan minat belajar Seni Rupa Siswa Kelas V Sekolah Dasar
2. Mendeskripsikan hasil validasi para ahli materi, media, dan ahli pembelajaran terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendukung peningkatan minat belajar Seni Rupa Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil akhir pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL untuk mendukung peningkatan minat belajar Seni Rupa Siswa Kelas V Sekolah Dasar.
4. Mendeskripsikan multimedia interaktif berbasis PBL dapat meningkatkan minat belajar Seni Rupa Siswa kelas V Sekolah Dasar berdasarkan indikator minat belajar.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat ditinjau dari sudut pandang teoritis dan praktis yang dijabarkan sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini akan memberikan manfaat bagi pendidik, siswa, dan sekolah dalam mendukung peningkatan minat belajar pada Pelajaran seni rupa serta menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi sumber pendukung bagi program studi sebagai alat bantu dalam proses pelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru
 - a. Diharapkan penelitian ini bisa membantu guru dalam menumbuhkan minat belajar siswa kelas V sekolah dasar.
 - b. Menambah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif berbasis PBL yang dapat digunakan dalam Pelajaran seni rupa kelas V sekolah dasar.

- c. Menjadi bahan referensi dalam membuat multimedia interaktif berbasis PBL untuk materi lainnya.
- 2. Bagi Siswa
 - a. Mendukung peningkatan minat belajar siswa pada pelajaran seni rupa melalui multimedia interaktif berbasis PBL.
 - b. Mengoptimalkan minat dan daya tarik siswa kelas V pada pelajaran seni rupa.
 - c. Memfasilitasi pemahaman siswa terhadap pelajaran seni rupa dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami melalui pengalaman belajar yang interaktif.
- 3. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini akan memperluas penyediaan multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas V sekolah dasar dalam pelajaran seni rupa.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan multimedia interaktif berbasis PBL dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran seni rupa di kelas V Sekolah Dasar, khususnya pada materi ragam hias daerah. Penelitian ini melibatkan siswa kelas V pada salah satu sekolah dasar di Jawa Barat sebagai objek penelitian. Topik yang akan diteliti mencakup pengembangan multimedia interaktif berbasis PBL dalam pembelajaran seni rupa, serta dampaknya pada minat belajar siswa. Batasan penelitian ini adalah bahwa penelitian hanya berfokus pada penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL dalam pelajaran seni rupa dengan materi ragam hias daerah pada kelas V Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini terbatas pada penggunaan multimedia interaktif berbasis PBL sebagai media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada rentan waktu dari bulan januari sampai bulan juli.