

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Paradigma pembelajaran yang dominan di abad ke-21 ini mendapat banyak sekali perhatian karena menyebabkan adanya transformasi, diantaranya dalam pesatnya teknologi. Perkembangan teknologi juga berdampak pada dunia pendidikan. Pembelajaran abad ke-21 pada dasarnya merupakan keterlibatan dari berkembangnya masyarakat seiring berjalannya waktu. Dapat kita ketahui, masyarakat telah bertransformasi dari masyarakat yang primitif menjadi masyarakat yang agraris, kemudian menjadi masyarakat industri, dan kini bergerak ke arah masyarakat yang informatif (Dwipayana *et al.*, 2020). Segala bentuk informasi akan lebih mudah dijangkau oleh masyarakat pada masa sekarang. Bukan hanya itu, masyarakat pada masa ini juga memiliki kesadaran yang tinggi dalam hal kebutuhan informasi. Informasi telah menjadi kebutuhan yang sangat penting.

Kemajuan teknologi informasi telah mengakibatkan transformasi yang signifikan dalam bidang pendidikan, dengan peningkatan metode pembelajaran secara individu atau berbantuan media pembelajaran. Dampak yang cukup signifikan terlihat dalam kegiatan pembelajaran dengan saat pendidik menggunakan bahan atau alat yang memebantu dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sesuai dengan peraturan Kemendikbud No 16 tahun 2007 mengatur kriteria penyajian tingkat Pendidikan dan kapasitas guru, menetapkan bahwa guru harus mampu menyusun rencana pembelajaran secara lengkap dan luas, memilih alat dan bahan ajar yang cocok dengan kepribadian peserta didik belajar mengajar (Rahayu *et al.*, 2022).

Harapan dari adanya kemajuan teknologi pada abad ini yaitu tenaga pendidik dapat membuat media pembelajaran berbantuan teknologi yang tidak terbatas ruang maupun waktu.

Pada kegiatan pembelajaran, minat belajar memegang peran yang sangat krusial, karena minat belajar menjadi salah satu kunci keaktifan seseorang dalam proses pembelajaran (Korompot et al., 2020). Jika siswa memiliki minat belajar yang kurang, hal tersebut akan mempengaruhi pencapaian akademik mereka. Pendidik merupakan salah satu faktor pemicu kecenderungan belajar dalam peserta didik. Menurut (N. A. Sari & Ginting, 2023) minat belajar adalah faktor yang menentukan dorongan seseorang untuk terlibat dalam kegiatan tertentu, yang artinya merupakan minat merupakan aspek utama.

Temuan dari penelitian (Hikmah *et al.*, 2022) jika minat belajar peserta didik di SMPN 31 Konawe Selatan tergolong rendah dikarenakan peserta didik merasa jika mata pelajaran IPA itu sulit. Selaras dengan penelitian terdahulu (Yurnellisa *et al.*, 2023) menunjukkan minat belajar siswa pada ingkat kelas 8 di SMPN 3 Padang juga tergolong rendah dikarenakan pembelajaran IPA yang menurut mereka sulit. Menurut (Nurfadhillah et al., 2021) penggunaan media pembelajaran dapat mendukung peningkatan minat dan motivasi siswa. Maka perlunya adanya usaha yang menciptakan media yang berfokus untuk menarik dan mampu menginspirasi minat siswa terhadap pembelajaran IPA. *E-magazine* merupakan media yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media e-magazine dapat meningkatkan minat belajar. Peserta didik mengalami peningkatan minat sebanyak 7,3%. Dapat diartikan pemanfaatan *e-magazine* dapat meningkatkan minat siswa

terhadap pembelajaran IPA (Srikandi *et al.*, 2020). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa minat belajar siswa di SDN 5 Kampung Singaraja meningkat setelah menggunakan media pembelajaran *e-magazines* (M. Ningsih *et al.*, 2019).

E-Magazine merupakan program digital yang mengubah bentuk majalah yang semula menggunakan cetak ke format elektronik. Aktivitas membaca akan lebih fleksibel melalui gawai siswa. (Nurhasanah, 2020). Dalam penelitian (Rasidi *et al.*, 2021) menyatakan bahwa minat siswa dalam mempelajari materi getaran, gelombang dan bunyi sangat rendah dikarenakan peserta didik menganggap bahwa materi tersebut sulit, namun setelah digunakan *e-magazine* dalam kegiatan pembelajaran, minat belajar yang mulanya 58,5 menjadi 77,2. Hal tersebut membuktikan terjadi peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine pada Pokok Bahasan Gelombang Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-magazine* dalam pembelajaran IPA serta mengetahui respons dan minat belajar peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *e-magazine* pada pokok bahasan gelombang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, teridentifikasi beberapa permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran IPA.

2. Keterbatasan tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.
3. Keterbatasan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel, tidak terikat pada ruang dan waktu tertentu.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah diatas, maka rumusan masalah yang diperoleh adalah:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-magazine* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada pokok bahasan gelombang?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap media pembelajaran *e-magazine* pada pokok bahasan gelombang?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *e-magazine* pada pokok bahasan gelombang?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-magazine* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran *e-magazine* pada pokok bahasan gelombang.

3. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik terhadap produk pengembangan media pembelajaran *e-magazine* pada pokok bahasan gelombang.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan uraian dari tujuan penelitian di atas, maka manfaat pada penelitian kali ini yaitu:

1. *E-magazine* ini diharapkan dapat memberikan informasi dan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik untuk mendukung ketersediaan media pembelajaran alternatif pada pokok bahasan gelombang.
2. *E-magazine* ini diharapkan dapat menjadi acuan alternatif media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar pada pokok bahasan gelombang.
3. *E-magazine* ini juga diharapkan bermanfaat bagi peserta didik sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.

F. Spesifikasi Produk

Media yang dikembangkan *e-magazine* pada pokok bahasan gelombang yang memiliki detail produk :

1. Produk yang dikembangkan berupa *e-magazine*.
2. *Software* yang digunakan dalam pengembangan produk adalah canva dan heyzone.

3. *E-magazine* yang akan dikembangkan memuat materi pada pokok bahasan gelombang
4. *E-magazine* yang akan dikembangkan berisikan pokok bahasan gelombang; konten tantang info IPA, konten tentang IPA di sekitar kita, konten dan quiz yang menarik.
5. Produk *e-magazine* dapat diakses secara *online* dan *offline*.
6. Perangkat yang digunakan minimal mempunyai RAM 2GB.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah perangkat komunikasi bertujuan untuk memberikan ilmu yang dapat diolah dan dikembangkan. Media dapat berbentuk audio, visual atau audiovisual. Media juga memberikan dukungan guna mencapai tujuan tujuan pembelajaran (Septian *et al.*, 2021).

2. E-Magazine

E-magazine adalah media yang memuat konten dan gambar yang dikemas dengan cara yang menarik dan disajikan secara sederhana agar konsepnya lebih mudah dipahami. Majalah tersebut juga memuat informasi pendidikan yang dapat meningkatkan wawasan pengetahuan siswa (Martahan *et al.*, 2023)

3. Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong seseorang untuk terlibat dalam proses belajar. Minat belajar mencerminkan sejauh mana seseorang tertarik dan termotivasi untuk terlibat dalam pembelajaran. Minat juga menentukan

seseorang menjadi aktif dalam melakukan sebuah kegiatan (N. A. Sari & Ginting, 2023).