

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD) memegang peranan penting sebagai fondasi pembentukan sumber daya manusia. Keberhasilan proses pembelajaran di tahap ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal peserta didik, salah satunya adalah minat belajar. Minat belajar merupakan faktor pendorong utama yang berasal dari dalam diri peserta didik, yang ditandai dengan adanya rasa ketertarikan dan perhatian penuh terhadap suatu objek atau kegiatan, dalam hal ini materi pelajaran. Peserta didik dengan minat belajar yang tinggi akan terdorong untuk memiliki kemauan yang besar dalam mengikuti pembelajaran (Marleni, 2016). Minat belajar dapat dimaknai sebagai perasaan maupun kecenderungan personal yang mendorong individu untuk melibatkan diri dalam suatu aktivitas yang berimplikasi pada bertambahnya pengetahuan ataupun terjadinya transformasi perilaku, yang terbentuk melalui akumulasi pengalaman individu ketika berinteraksi dengan lingkungannya (Sudarto et al., 2021). Derajat minat yang tinggi menunjukkan keterkaitan searah dengan peningkatan capaian hasil belajar, sebab peserta didik lebih mampu memusatkan konsentrasi serta memiliki dorongan internal yang lebih kuat untuk mendalami materi yang dipelajari. Minat belajar peserta didik yang tinggi akan meningkatkan pengetahuan, wawasan, serta menghasilkan pencapaian belajar yang baik (Andriani et al., 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah tidak hanya berfokus pada kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga pada kemampuan

memahami dan menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi penting pada fase A adalah kalimat imbauan dan kalimat ajakan. Kalimat imbauan merupakan kalimat yang berisi dorongan atau himbauan kepada orang lain, sedangkan kalimat ajakan merupakan kalimat yang mengajak orang lain untuk melakukan suatu tindakan bersama.

Materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan sangat penting untuk dikuasai peserta didik sekolah dasar karena berkaitan dengan kemampuan memahami dan menggunakan bahasa secara santun dalam kehidupan sehari-hari. Namun, kondisi di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan. Merujuk pada hasil pengamatan awal yang dilaksanakan di SDN Truneng selama berlangsungnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas II, pendidik masih mengandalkan pendekatan pembelajaran tradisional yang menempatkan guru sebagai poros utama kegiatan belajar. Praktik pembelajaran yang diterapkan lebih banyak diwujudkan melalui penyampaian materi secara verbal, penelaahan buku ajar, serta penugasan dalam bentuk pengerjaan latihan tertulis. Sepanjang berlangsungnya aktivitas pembelajaran, peserta didik lebih sering menempati posisi sebagai penerima informasi pasif yang hanya menyimak uraian pendidik tanpa didukung sarana pembelajaran yang atraktif maupun kegiatan partisipatif yang memungkinkan keterlibatan aktif peserta didik.

Di samping itu, ketika pendidik menyajikan ilustrasi mengenai kalimat imbauan dan kalimat ajakan, mayoritas peserta didik memperlihatkan tingkat atensi yang belum optimal. Sebagian peserta didik tampak mengalihkan

perhatian dengan berbincang bersama rekan yang berada di dekatnya, sementara sebagian lainnya masih menunjukkan keraguan untuk memberikan respons terhadap pertanyaan yang diajukan oleh pendidik. Ketika memasuki tahap pengerjaan latihan, sejumlah peserta didik masih mengalami hambatan dalam mengidentifikasi serta membedakan karakteristik kalimat imbauan dan kalimat ajakan, sehingga pemahaman terhadap materi yang dipelajari belum terbentuk secara komprehensif. Hal tersebut terlihat dari jawaban peserta didik yang masih sering tertukar dalam mengelompokkan kedua jenis kalimat tersebut. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga menyebabkan suasana belajar menjadi monoton sehingga minat dan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran masih rendah.

Hambatan yang dialami peserta didik dalam memahami substansi pembelajaran tersebut kerap muncul lantaran proses pembelajaran hanya bertumpu pada pemaparan konseptual yang bersifat verbalistik tanpa disertai representasi nyata maupun keterlibatan pengalaman faktual secara langsung. Studi yang dilaksanakan oleh Widianita & Sujana (2024) mengemukakan bahwa peserta didik sekolah dasar menghadapi kendala dalam menafsirkan konsep kebahasaan apabila tidak ditunjang oleh media yang memikat perhatian serta memiliki keterkaitan dengan realitas kehidupan mereka. Berdasarkan perspektif konstruktivisme, gagasan yang bersifat abstraktif akan lebih mudah dipahami oleh peserta didik apabila dihadirkan melalui pengalaman nyata serta interaksi langsung dengan objek pembelajaran (Rahmadilla & Kholidya, 2025). Dominasi pendekatan pembelajaran yang seragam dan repetitif tersebut

selaras dengan temuan Susanti et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa masih banyak peserta didik yang menunjukkan keterlibatan minimal selama aktivitas pembelajaran berlangsung, kurang mencurahkan perhatian terhadap uraian pendidik, sibuk berinteraksi dengan rekan di sekitarnya, bahkan sesekali memperlihatkan sikap abai terhadap keberadaan guru. Konsekuensinya, minat belajar peserta didik pada materi tersebut terdeteksi berada pada taraf yang belum menggembirakan.

Sebagai upaya untuk mengatasi persoalan tersebut, diperlukan pembaruan strategi penyajian materi melalui optimalisasi media pembelajaran. Agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika berhadapan dengan materi pelajaran, pendidik dituntut untuk mengoperasikan media yang memiliki efektivitas tinggi dalam memfasilitasi proses belajar (Munawwaroh et al., 2024). Di era digital saat ini, media pembelajaran interaktif berbasis teknologi menghadirkan alternatif yang menjanjikan. Media interaktif memungkinkan berlangsungnya respons timbal balik secara seketika sekaligus membuka ruang partisipasi aktif bagi peserta didik. Studi Nuritno et al. (2017) memperlihatkan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif terbukti mampu meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar secara signifikan. Senada dengan hal tersebut, studi Paseleng & Arfiyani (2015) juga mengafirmasi bahwa multimedia interaktif memberikan pengaruh yang bermakna terhadap peningkatan minat belajar peserta didik karena mampu menyuguhkan materi dalam tampilan yang lebih atraktif serta mengundang keterlibatan langsung peserta didik dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran interaktif yang berpotensi dimanfaatkan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik ialah *website* interaktif. Media yang berlandaskan teknologi *website* memungkinkan peserta didik mengakses materi secara fleksibel, menarik, dan partisipatif karena mampu mengintegrasikan beragam elemen seperti teks, citra visual, suara, video, serta latihan evaluatif dalam satu ruang digital yang terpadu. Penggunaan media *website* juga sejalan dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar yang pada umumnya memiliki ketertarikan lebih besar terhadap sajian visual dan aktivitas interaktif. Studi Ramadhani & Setiawan (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* efektif dalam memperbesar tingkat keterlibatan peserta didik sekolah dasar selama proses pembelajaran berlangsung karena mereka dapat berinteraksi secara langsung dengan materi serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih menggugah. Selain itu, Diandita et al. (2023) mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis *website* mampu memperkuat minat serta capaian hasil belajar peserta didik karena materi disajikan secara lebih beragam dan dapat dijangkau kapan pun diperlukan.

Optimalisasi *website* sebagai media pembelajaran pada jenjang sekolah dasar turut mendorong terbentuknya pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik. Peserta didik memperoleh keleluasaan untuk belajar secara mandiri, mengakses ulang materi sesuai kebutuhan personal, serta menerima respons langsung melalui fitur latihan interaktif yang tersedia pada *website*. Keadaan demikian membantu peserta didik mengonstruksi pemahaman secara

aktif sehingga minat belajar mereka mengalami peningkatan. Hasil studi T. L. Prasetyo et al. (2026) memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *website* menghasilkan dampak positif terhadap minat belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih besar serta partisipasi yang lebih intens selama pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *website* merupakan bentuk inovasi yang relevan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi yang menuntut visualisasi konkret dan aktivitas latihan yang bersifat interaktif.

Sarana yang dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran berbasis *website* ialah Canva. Canva merupakan aplikasi perancangan digital yang menyediakan aneka fasilitas untuk membangun media pembelajaran interaktif berbasis *website* secara praktis tanpa mengharuskan penggunanya menguasai keterampilan pemrograman. Pendidik dapat merancang materi pembelajaran dengan tampilan visual yang memikat, menyisipkan animasi, video, ilustrasi gambar, serta navigasi antarmateri sehingga pengalaman belajar peserta didik menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Studi Sutinah & Suryaman (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran mampu memperkuat motivasi belajar peserta didik karena materi disajikan melalui visualisasi yang lebih menarik dan komunikatif. Temuan tersebut diperkuat oleh studi Kusumawati & Prastiwi (2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva membantu pendidik menghadirkan

pembelajaran inovatif yang mampu memperbesar keterlibatan peserta didik sekolah dasar dalam keseluruhan proses pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *website* yang dibuat menggunakan *Canva* dapat menjadi alternatif yang efektif pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan. Materi ini membutuhkan contoh konkret dan latihan menarik agar peserta didik dapat memahami penggunaan kedua jenis kalimat tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Melalui *Canva*, guru dapat menyajikan materi secara visual, menyediakan latihan interaktif, dan menyisipkan permainan edukatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas rendah. Penelitian Rozaky et al. (2025) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Canva* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar karena peserta didik lebih tertarik mengikuti pembelajaran berbasis visual dan aktivitas interaktif. Maka, pengembangan media pembelajaran berbasis *website* menggunakan *Canva* pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas II SDN Truneng.

Perbedaan mendasar antara studi ini dan berbagai studi terdahulu terletak pada substansi materi, karakteristik sasaran peserta didik, serta konfigurasi media yang dirancang dan dikembangkan. Studi yang dilaksanakan oleh Ristiana (2023) memusatkan perhatian pada perancangan media pembelajaran interaktif berbasis *website* dalam pembelajaran IPA untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Di sisi lain, studi S. Ningsih et al. (2023) mengembangkan media berbasis *website* pada materi tematik keragaman

budaya negeriku untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Studi Yulianti et al. (2024) mengimplementasikan media berbasis Canva dan Wordwall pada mata pelajaran IPAS kelas IV, sedangkan studi Girsang & Hidayat (2025) berorientasi pada pengembangan media *website* dalam pembelajaran IPAS kelas V. Selanjutnya, studi Astiningsih et al. (2025) mengaplikasikan media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan model *discovery learning* pada mata pelajaran matematika kelas V sekolah dasar.

Tidak seperti berbagai studi yang telah dipaparkan sebelumnya, studi ini menitikberatkan perhatian pada pengembangan media *website* interaktif untuk materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan yang ditujukan kepada peserta didik Fase A sekolah dasar. Media yang dirancang dalam studi ini mengintegrasikan model *discovery learning* dengan *website* interaktif yang turut memuat permainan kelompok partisipatif, sehingga peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, melainkan juga menjadi pelaku utama dalam keseluruhan dinamika pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas rendah, khususnya yang berkaitan dengan kalimat imbauan dan kalimat ajakan, masih tergolong jarang dilakukan. Oleh sebab itu, studi ini diharapkan mampu menghadirkan kebaruan yang berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik.

Implementasi media pembelajaran *website* interaktif berbasis Canva dipandang akan mencapai tingkat keberfungsian yang lebih maksimal apabila dipadukan dengan model *discovery learning*. Hal tersebut disebabkan model

ini menempatkan peserta didik sebagai pusat aktivitas pembelajaran yang secara mandiri merumuskan konsep melalui rangkaian kegiatan pengamatan, percobaan, dan penarikan simpulan. Melalui tahapan *discovery learning*, peserta didik tidak semata menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru, melainkan turut berpartisipasi secara langsung dalam proses pembentukan pemahaman melalui eksplorasi materi dan penyelesaian persoalan yang tersaji dalam media pembelajaran.

Discovery learning merupakan model pembelajaran yang mengedepankan keterlibatan intens peserta didik dalam proses menemukan konsep melalui serangkaian aktivitas berupa observasi, pengumpulan data, pengolahan informasi, hingga formulasi simpulan (Amelia & Astuti, 2020). Studi yang dilakukan oleh Oktaviani et al. (2018) memperlihatkan bahwa penerapan model *discovery learning* pada peserta didik sekolah dasar mampu memperkuat keaktifan serta memperdalam pemahaman peserta didik karena pengalaman belajar dibangun secara langsung melalui keterlibatan mereka sendiri. Temuan lain yang dikemukakan oleh Ansya & Salsabilla (2025) juga menunjukkan bahwa *discovery learning* berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik sekolah dasar karena proses pembelajaran menjadi lebih menggugah rasa ingin tahu, lebih menantang secara intelektual, serta menyediakan ruang yang luas bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif. Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan media *website* interaktif melalui model *discovery learning* berpotensi membantu peserta didik

menguasai materi secara lebih mendalam sekaligus menciptakan atmosfer belajar yang menggembirakan, dinamis, dan sarat keterlibatan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, mulai dari pentingnya materi "Kalimat Imbauan dan Ajakan", rendahnya minat belajar akibat metode konvensional, hingga potensi media interaktif, peneliti meyakini bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan *website* interaktif merupakan solusi yang relevan. Maka, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan ajakan melalui model *discovery learning* pada peserta didik fase A.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dengan itu rumusan masalah yang akan dibahas dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses mengembangkan media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A?
2. Bagaimana kelayakan media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A?
3. Bagaimana respons peserta didik dan guru terhadap media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, untuk itu tujuan yang akan dicapai pada penelitian yang akan dilaksanakan yaitu:

1. untuk mengetahui proses mengembangkan media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A;
2. untuk mengetahui kelayakan media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A;
3. untuk mengetahui respons peserta didik dan guru terhadap media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media PIKA untuk minat belajar pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase A.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung, antara lain.

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan melalui media yang menarik dan interaktif sehingga mampu menumbuhkan serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini mampu memberikan manfaat untuk guru sebagai referensi dan alternatif dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, sumber informasi, dan rujukan bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif pada materi lain atau jenjang kelas yang berbeda.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini berupa *website* interaktif yang bernama “PIKA”, Pintar Kalimat Imbauan dan Ajakan.
2. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan bantuan *software* Canva menjadi media pembelajaran interaktif.

3. Produk yang dihasilkan berupa *website* media pembelajaran interaktif yang dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan animasi secara langsung serta digunakan sebagai sarana belajar mandiri pada materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan untuk peserta didik fase A.
4. Materi pada media ini disusun sesuai dengan kurikulum merdeka kelas 2 sekolah dasar yaitu materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan.
5. Media yang dihasilkan dapat diakses melalui PC, laptop, *smartphone*.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *website* ini perlu dikembangkan dalam pembelajaran guna untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas 2 SD dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia materi kalimat imbauan dan kalimat ajakan. Dengan menggunakan media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam materi tersebut.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala wujud sarana, wahana, maupun perangkat perantara yang dimanfaatkan oleh guru untuk mentransmisikan substansi pembelajaran kepada peserta didik sehingga pesan edukatif dapat diterima secara lebih efektif, mudah dicerna, serta mampu membangkitkan ketertarikan belajar. Dalam studi ini, media pembelajaran yang dirakit berbentuk media digital interaktif yang dikonstruksi melalui platform *website*.

2. *Website* Interaktif

Website interaktif merupakan media pembelajaran digital berbasis web yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik dapat melakukan interaksi langsung dengan berbagai komponen yang tersedia di dalamnya. Interaksi tersebut dapat diwujudkan melalui perpindahan menu, penyelesaian latihan, partisipasi dalam permainan edukatif, maupun pemanfaatan fitur respons balik yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif selama berlangsungnya pembelajaran. *Website* interaktif difungsikan sebagai ruang belajar digital yang mengintegrasikan beragam elemen, meliputi narasi teks, representasi visual, unsur audio, tayangan video, animasi dinamis, serta evaluasi interaktif sehingga menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup, memikat, dan bermakna bagi peserta didik.

3. Minat Belajar

Minat belajar merupakan dorongan afektif yang bersemayam dalam diri peserta didik yang termanifestasi melalui kecenderungan untuk menyukai, memperhatikan, serta melibatkan diri secara sukarela dalam aktivitas pembelajaran. Dalam studi ini, minat belajar dicerminkan melalui tingginya antusiasme, kesungguhan partisipasi, keterlibatan aktif, serta gairah peserta didik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media interaktif yang telah dikembangkan.