

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan wahana penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan prestasi belajar pada siswa (Waryanto, 2007). Oleh karena itu, guru hendaknya menghadirkan media dalam setiap proses pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Sadiman (2007), keberadaan media dalam proses pembelajaran tentu saja akan memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa, mengkonkretkan konsep-konsep yang abstrak, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistik.

Media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi berbagai hambatan, antara lain: hambatan komunikasi, keterbatasan ruang kelas, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, tempat belajar yang terpencil (Anggani, 2004).

Seiring dengan kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memberikan manfaat yang positif di berbagai bidang, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan TIK akan memberikan ketertarikan tersendiri bagi siswa.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran mampu memperbesar perhatian siswa, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan (Sumintono., *dkk*, 2012).

Media pembelajaran berbasis teknologi dapat berupa penerapan video partisipatif berbasis lanskap budaya subak. Video Partisipatif (VP) adalah seperangkat teknik untuk melibatkan kelompok secara bersama-sama membentuk dan menciptakan film mereka sendiri (Nick., *dkk*, 2006). Melalui penerapan VP sebagai media pembelajaran berbasis teknologi, VP memiliki peranan sebagai media audio dan media visual. Menurut (Waryanto, 2007) dengan menggunakan media audiovisual, maka penyajian isi tema kepada anak akan semakin lengkap dan optimal. Selain itu media ini dalam batas-batas tertentu dapat menggantikan peran dan tugas guru. Dalam hal ini guru tidak selalu berperan sebagai penyampai materi karena penyajian materi bisa diganti oleh media. Peran guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi anak untuk belajar.

Video Partisipatif yang dikolaborasikan dengan lanskap budaya subak adalah upaya untuk mengintegrasikan teknologi kedalam etnosains, serta memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Dalam aplikasinya VP dikolaborasikan dengan lanskap budaya subak, yaitu suatu bentuk lanskap atau bentang alam hasil interaksi antara manusia dengan lingkungan dalam mengelola sistem irigasi untuk pertanian yang diwariskan secara turun-temurun hingga menghasilkan suatu kebudayaan (Surata, 2013). VP berbasis lanskap budaya subak memberikan

kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi, merancang dan terlibat langsung dalam pembuatan media pembelajaran. Penerapan VP berbasis lanskap budaya subak diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa, karena motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa (Hamdu, *dkk.*, 2011), sedangkan minat merupakan landasan penting bagi seseorang untuk melakukan kegiatan dengan baik (Nurhidayati, 2006).

Dalam proses pembelajaran Kelompok Karya Ilmiah Remaja (KIR), tinggi rendahnya motivasi belajar maupun minat belajar siswa akan memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar yang akan dicapai oleh siswa. KIR merupakan suatu mata pelajaran yang mengharuskan siswa untuk berpikir sistematis, ilmiah, dan kreatif (Susilowarno, 2003). Maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif serta dapat membangkitkan motivasi belajar dan minat belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Apakah penerapan Video Partisipatif (VP) berbasis lanskap budaya Subak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelompok Karya Ilmiah Remaja (KIR) di SMA Saraswati 1 Denpasar?
- 1.2.2 Apakah penerapan Video Partisipatif (VP) berbasis lanskap budaya Subak dapat meningkatkan minat belajar siswa kelompok Karya Ilmiah Remaja (KIR) di SMA Saraswati 1 Denpasar?
- 1.2.3 Apakah terdapat hubungan antara motivasi belajar terhadap minat belajar siswa dengan penerapan Video Partisipatif (VP) berbasis lanskap budaya subak?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.3.1. Untuk menganalisis pengaruh penerapan Video Partisipatif (VP) berbasis lanskap budaya subak terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelompok Karya Ilmiah Remaja (KIR) di SMA Saraswati 1 Denpasar.
- 1.3.2. Untuk menganalisis pengaruh penerapan Video Partisipatif (VP) berbasis lanskap budaya subak terhadap peningkatan minat belajar siswa kelompok Karya Ilmiah Remaja (KIR) di SMA Saraswati 1 Denpasar.
- 1.3.3. Untuk menganalisis hubungan antara motivasi belajar terhadap minat belajar siswa dengan penerapan Video Partisipatif (VP) berbasis lanskap budaya subak.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1.4.1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam bidang sains yakni sebagai dasar penerapan media VP berbasis lanskap budaya subak untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa kelompok KIR.

1.4.2. Praktis

1. Bagi Siswa

Dengan penerapan VP berbasis lanskap budaya subak dapat menggeser pusat pembelajaran dari guru menjadi siswa, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat mengoptimalkan hasil

belajar dan meningkatkan daya nalar serta kreatifitas siswa dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dijadikan sebagai acuan untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa, serta memberikan kesempatan pada guru untuk menempatkan diri sebagai fasilitator dalam pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber informasi untuk membuat kebijakan dalam menerapkan VP dalam mata pelajaran lain.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian, maka diberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut :

1.5.1 Video partisipatif berbasis lanskap budaya subak

Video Partisipatif (VP) adalah seperangkat teknik untuk melibatkan kelompok atau komunitas dalam membentuk dan menciptakan film mereka sendiri (Nick., *dkk*, 2006). Video Partisipatif memiliki 6 tahapan, yaitu *grouping, planning, investigation, organization, presenting, evaluating* (Anggara, 2013).

1.5.2 Motivasi belajar siswa

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “perasaan” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Motivasi mengawali terjadinya perubahan energi pada diri manusia

karena motivasi merupakan respon dari suatu aksi, motivasi akan terangsang dengan adanya tujuan (Purwanto, 2011). Motivasi belajar siswa diukur dari dengan beberapa indikator, yaitu perhatian, relevansi, percaya diri, kepuasan (Sukrawan, 2013).

1.5.3 Minat belajar siswa

Minat merupakan suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus, minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang, minat akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar (Nurhidayati, 2006). Minat belajar siswa diukur dari beberapa indikator, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, keterlibatan (Salim, 2010).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Video Partisipatif

Video Partisipatif (VP) adalah sebuah proses pengembangan yang digunakan untuk membangun isu-isu lokal dan memproduksi media komunikasi yang pada umumnya digunakan untuk pemberdayaan masyarakat dalam menyelesaikan permasalahan lokal masyarakat (Fereira, 2006). Menurut Collom (2010) VP adalah seperangkat teknik untuk melibatkan kelompok atau komunitas dalam membentuk dan menciptakan film mereka sendiri.

Menurut High, dkk (2012) VP merupakan sarana membentuk dan menciptakan film mereka sendiri, untuk membuka ruang untuk belajar dan berkomunikasi untuk membuat perubahan yang positif, dengan beberapa tahapan pelaksanaan, yaitu mengidentifikasi masalah; membuat perencanaan, membuat video, mengedit video, mempresentasikan video kepada partner yang dapat membantu memecahkan masalah.

Media VP merupakan salah satu teknologi terkini yang bisa dimasukkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran. VP merupakan sebuah strategi yang sangat efektif yang bisa digunakan untuk membuat suasana pembelajaran yang menarik, atraktif dan partisipatif, masyarakat atau sekelompok orang menciptakan film mereka sendiri (Anggara, 2013).

Kegiatan video partisipatif meniru proses pembuatan film atau video yang sesungguhnya. Setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing. Seorang sutradara, kameramen dan pemain peran. Kegiatan video partisipatif menekankan pada proses dibanding hasil (Surata, 2013). Dalam pembuatannya VP tidak

mengutamakan hasil video yang bagus melainkan lebih mengutamakan proses, kebersamaan dan pemberdayaan dari anggota kelompok yang ikut dalam proyek pembuatan video tersebut (Lunch, 2006).

2.2 Lanskap Budaya Subak

Pengertian subak menurut para ahli sangat bervariasi, diantaranya menurut peraturan daerah Provinsi Bali No. 02/PD/DPRD/1972 (dalam Sulastri, 2012), pengertian subak sebagai berikut:

“Subak merupakan hukum adat di Bali yang bersifat sosioagraris religius yang secara historis didirikan sejak dahulu kala dan berkembang terus sebagai organisasi pengusaha tanah dalam bidang pengaturan air dan lain-lain untuk persawahan dari suatu sumber air di dalam suatu daerah”.

Menurut Grader (dalam Sirtha, 2007), mendefinisikan subak merupakan sekumpulan sawah-sawah yang dari saluran yang sama, cabang yang sama dari suatu saluran, mendapat air dan mendapat pengairan.

Tradisi pengairan sawah ini menggabungkan nilai-nilai tradisional suci dengan sistem kemasyarakatan yang terorganisasi. Subak juga merupakan manifestasi dari Tri Hita Karana, sistem kosmologis Bali yang sebagian besar masyarakatnya menganut ajaran Hindu (Gedetawan, 2012). Hal tersebut merupakan refleksi nyata dari keyakinan masyarakat Bali yang berakar pada konsep kesadaran bahwa manusia harus selalu menjaga hubungan yang harmonis antara manusia dan Tuhan, manusia dan sesama manusia, dan antara manusia dan alam dalam kehidupan sehari-hari.

Subak di Bali menggambarkan kemampuan masyarakat adatnya menerjemahkan sistem kosmologis mereka dalam kehidupan nyata sehari-hari. Hal itu menjadi tercermin dalam perencanaan dan pemanfaatan lahan, penataan

pemukiman, arsitektur, upacara dan ritual, serta seni dan juga organisasi sosial. Implementasi konsep tersebut juga terbukti menciptakan pemandangan alam yang mengagumkan dan memiliki nilai budaya tinggi.

2.3 Motivasi Belajar Siswa

Pada dasarnya menurut Hamdu (2011) menyatakan bahwa motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku siswa agar terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan serta memberi arah pada kegiatan belajar.

Susanti (2013) menyatakan bahwa, guru dapat mengupayakan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menciptakan suasana belajar yang menantang, merangsang dan menyenangkan.

Cara untuk meningkatkan motivasi menurut Sadirman (dalam Mustaghfiroh, 2010) yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar adalah:

1. Pemberian angka, hal ini disebabkan karena banyak siswa belajar dengan tujuan utama yaitu untuk mencapai angka/nilai yang baik.
2. Persaingan/kompetisi
3. *Ego-involvement*, yaitu menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras untuk menyelesaikannya.
4. Memberi ulangan, hal ini disebabkan karena para siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui akan ada ulangan.

5. Memberitahukan hasil, hal ini akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar terutama kalau terjadi kemajuan.
6. Pujian, jika ada siswa yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, hal ini merupakan bentuk penguatan positif.

Menurut Uno (2009) menyatakan bahwa motivasi dapat timbul karena faktor *intrinsik*, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor *ekstrinsik* merupakan adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif dan kegiatan belajar yang menarik. Dari paparan diatas dapat disimpulkan bahwa jika lingkungan tidak mendukung, maka motivasi dapat hilang atau tidak berkembang, dan sebaliknya jika lingkungan dapat menciptakan suasana yang mendukung, maka motivasi akan dapat tumbuh bahkan meningkat.

Uno (2009) menyatakan terdapat beberapa indikator untuk mengetahui seberapa motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, antara lain :

1. Perhatian yaitu faktor yang berpengaruh untuk memilih stimuli yang relevan untuk dapat membuat peserta didik fokus mengarahkan diri pada tugas yang akan diberikan.
2. Relevansi yakni hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa.
3. Percaya diri yakni kondisi mental atau psikologis diri seseorang yang memberi keyakinan kuat pada dirinya untuk berbuat atau melakukan suatu tindakan.
4. Kepuasan belajar merupakan sikap emosional yang bersifat menyenangkan yang dirasakan siswa setelah harapannya tercapai.

2.4 Minat Belajar Siswa

Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses belajar mengajar dapat mengindikasikan akan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran itu atau sebaliknya, tidak ada ketertarikan dengan pelajaran tersebut. Ketertarikan siswa inilah yang merupakan salah satu tanda-tanda adanya minat. Terdapat beberapa pengertian minat diantaranya adalah :

Nurhidayati (2006) menyatakan minat merupakan hasil dari pengalaman atau proses belajar sebagai suatu ketertarikan terhadap suatu objek yang kemudian mendorong individu untuk mempelajari dan menekuni segala hal yang berkaitan dengan minatnya tersebut.

Menurut Mursid (2012), Minat belajar dapat didefinisikan sebagai ketertarikan dari diri siswa dalam proses belajar mengajar sebagai wujud kemauan untuk melaksanakan suatu kegiatan belajar dengan ciri timbulnya perasaan senang, perhatian, dan aktivitas dalam melaksanakan kegiatan tersebut.

Crow menyatakan (dalam Widyastuti, 2012), bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Dari hasil penelitiannya Yofitowulansari (2011) berkesimpulan bahwa usaha untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan memilih metode pembelajaran yang menarik minat belajar, mampu mengaktifkan siswa sesuai dengan materi pelajaran.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar akan timbul apabila mendapatkan rangsangan dari luar, dan kecenderungan untuk

merasa tertarik pada suatu bidang yang bersifat menetap dan merasakan perasaan yang senang apabila ia terlibat aktif didalamnya.

Menurut Nurhidayati (2006), Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain:

1. Motivasi

Minat seseorang akan semakin tinggi bila disertai motivasi, baik yang bersifat internal ataupun eksternal.

2. Belajar

Minat dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang semula tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan dengan bertambahnya pengetahuan mengenai pelajaran tersebut, minat pun tumbuh sehingga ia akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut.

3. Bahan pelajaran

Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan, sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat siswa tentu akan dikesampingkan oleh siswa.

4. Lingkungan, melalui pergaulan seseorang akan terpengaruh minatnya.

5. Teman pergaulan, melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minatnya oleh teman-temannya

6. Cita-cita

7. Bakat, melalui bakat seseorang akan memiliki minat

8. Hobi, bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal yang menyebabkan timbulnya minat

Menurut Darwin (2012) Minat belajar siswa dapat diketahui dengan beberapa indikator yang dapat dikenali melalui proses belajar, antara lain :

1. Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu pelajaran tertentu, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan pelajaran tertentu. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

2. Ketertarikan merupakan kecenderungan siswa yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu.

3. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa terhadap pengamatan, seseorang yang memiliki minat pada objek tertentu dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan, yaitu belajar melalui pengalaman untuk melibatkan siswa dalam mengamati, menghayati proses pembelajaran.

2.5 Kelompok Karya Ilmiah Remaja

Kelompok Karya Ilmiah Remaja (KIR) adalah kelompok remaja yang melakukan serangkaian kegiatan yang menghasilkan suatu hasil yang disebut karya ilmiah (Susilowarno, 2003). Di SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar, KIR merupakan suatu program intrakurikuler yang dalam pelaksanaannya merupakan program wajib bagi siswa kelas unggulan.

Tujuan yang harus dicapai oleh anggota KIR secara individual adalah pengembangan sikap ilmiah, kejujuran dalam memecahkan gejala alam yang

ditemui dengan kepekaan yang tinggi dengan metode yang sistematis, objektif, rasional dan berprosedur sehingga akan didapatkan kompetensi untuk mengembangkan diri dalam kehidupan.

Kelompok Ilmiah Remaja (KIR) yang dikembangkan di sekolah mempunyai berbagai manfaat, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi siswa

- a. Membangkitkan rasa ingin tahu terhadap fenomena alam yang berhubungan dengan iptek;
- b. Meningkatkan daya nalar terhadap fenomen-fenomena alam;
- c. Meningkatkan daya kreasi dan daya kreatif serta daya kritis;
- d. Menambah wawasan dan keterampilan terhadap iptek;
- e. Memperluas wawasan komunikasi melalui pengalaman diskusi, debat dan presentasi ilmiah;
- f. Mengenal sifat-sifat ilmiah, jujur, optimis, terbuka, pemberani, toleransi, kreatif, kritis.

2. Bagi guru

- a. Menambah wawasan ilmu pengetahuan secara luas;
- b. Menambah keterampilan membimbing kelompok KIR;
- c. Menambah pengetahuan dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di sekolah.

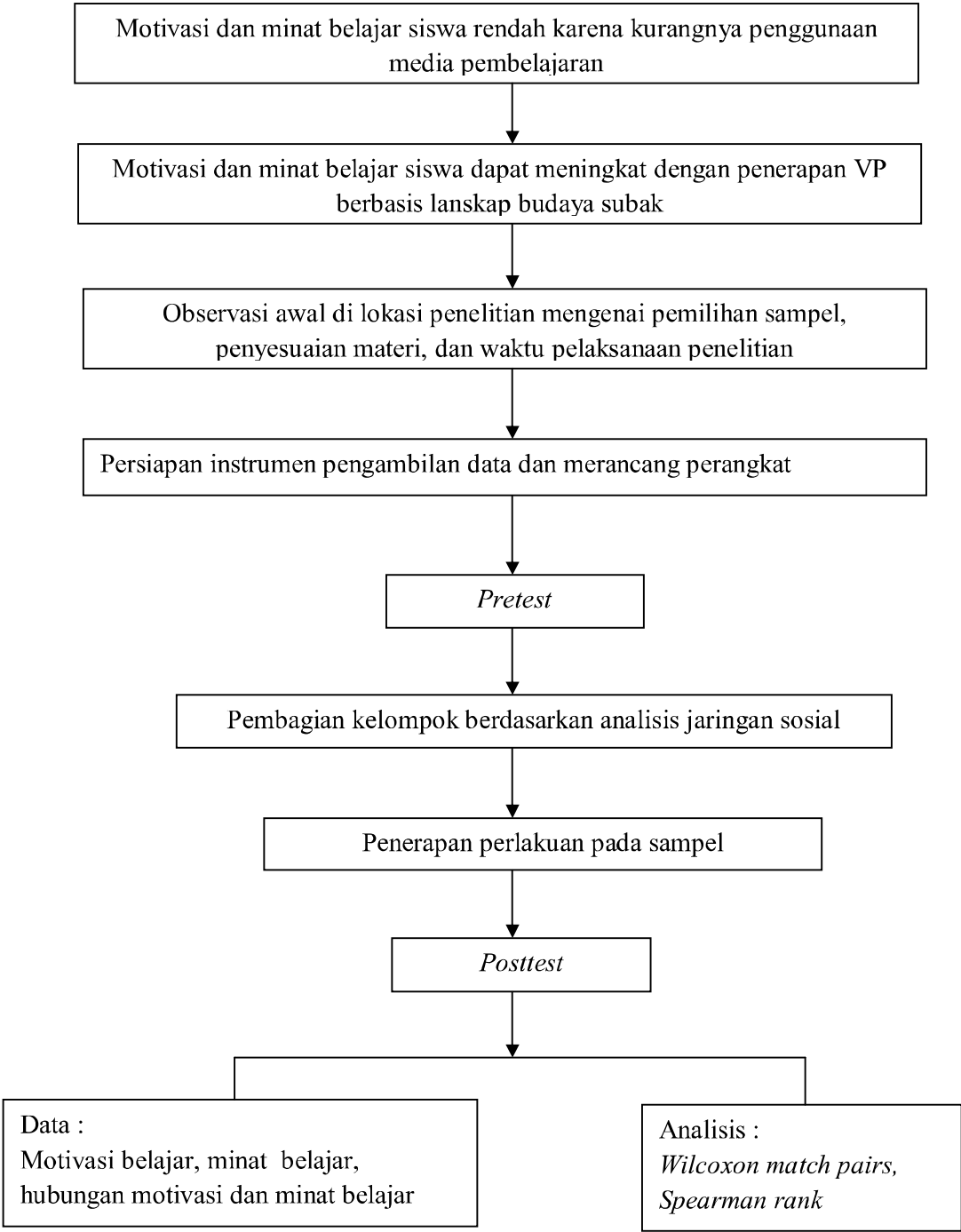
3. Bagi sekolah

- a. Memberikan nilai tambah dan nilai unggulan kompetitif bagi sekolah;

- b. Menambah keterampilan dalam mengelola dan mengembangkan sekolah;
- c. Memperluas hubungan kerja sama dengan instansi lainnya.

2.6 Kerangka Berpikir

Dari uraian diatas dapat digambarkan kerangka berpikir dari penelitian strategi peningkatan motivasi dan minat belajar kelompok karya ilmiah remaja melalui penerapan video partisipatif berbasis lanskap budaya subak dalam bagan alir yang dapat dilihat pada Gambar 2.1, sebagai berikut :



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian strategi peningkatan motivasi dan minat belajar kelompok karya ilmiah remaja SMA (SLUA) Saraswati 1 Denpasar melalui penerapan VP berbasis lanskap budaya subak.

2.7 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut :

- 2.7.1 Bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran video partispatif berbasis lanskap budaya subak serta terdapat hubungan antara keduanya.dan minat belajar siswa.
- 2.7.2 Bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa melalui pembelajaran video partispatif berbasis lanskap budaya subak.
- 2.7.3 Bahwa terdapat hubungan antara motivasi belajar dan minat belajar siswa melalui pembelajaran video partispatif berbasis lanskap budaya subak.