

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Zaman dari hari ke hari semakin mengalami kemajuan yang begitu pesat. Salah satunya pada perkembangan IPTEK di bidang informasi dan komunikasi yang terkait dalam dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran dikelas. Berhubungan dengan hal tersebut, menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan seorang guru harus memiliki kemampuan keterampilan dan intelektual yang baik dan inovatif.

Mengenai perkembangan teknologi ini dapat meningkatkan keutamaan sumber daya manusia. Dan adanya cara untuk meningkatkan keutamaan sumber daya manusia, sekarang kebanyakan orang tidak lagi menganggap remeh tentang pendidikan. Didalam bidang pendidikan membuat kesadaran akan pentingnya pendidikan dimasyarakat luas dengan adanya kepercayaan bahwa pendidikan ialah salah satu sarana utama yang membawa seseorang menuju kesuksesan. Maka dari itu, orang tua mengirimkan anaknya untuk masuk ke perguruan tinggi hal ini bukan suatu yang terlarang bagi masing-masing orang tua. Apalagi, dari jauh-jauh hari banyak orang tua yang mengusahakan supaya anaknya dapat diterima di pendidikan yang unggul serta dapat mempercepat aksi anak pada jenjang berikutnya menghadapi pembelajaran sedini mungkin.

Hamalik (dalam Arsyad, 2011, h. 15) menggunakan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan kemauan dan niat belajar terkini, meningkatkan motivasi atau dorongan aktivitas belajar dan semakin dapat mempengaruhi mental kepada anak. Media yang berkualitas dapat menunjukkan

sebuah informasi, dan ini memiliki pencapaian yang mencukupi kebutuhan belajar dan kemampuan anak.

Dengan kemajuan teknologi, media pembelajaran yang cukup bermakna yang digemari oleh siswa pada saat ini salah satunya yaitu pada film animasi. Film animasi sering diketahui dengan jenis media audio-visual yang memiliki gerakan gambar dan suara. Marsh (dalam Rahmatullah, 2011, h. 5) menyatakan bahwa film animasi dapat memberikan kelebihan yang bermakna pada pengalaman belajar anak dan ini mendapatkan dorongan yang cukup besar daripada anak hanya membaca buku teks, pertama pada peneliti pokok-pokok tertentu. Media animasi merupakan kombinasi ciri media lain misalnya video, gambar, teks, grafik, suara dan audio membentuk keutuhan mempunyai keunggulan, sebab selain menarik perhatian anak juga dapat dinikmati anak dengan pembelajaran yang berbeda.

Media yang mengutarakan pesan audio-visual dengan gerak merupakan arti dari Film kartun itu sendiri. Sebab, kesan yang impersif bagi penontonya dapat diberikan dari film kartun ini. Pada umumnya media film kartun ini banyak membuat anak-anak menggemarinya sebab memiliki gambar yang menarik. Perihal ini didukung melalui penelitian yang dilaksanakan oleh Zamris, (2010, h. 105) isi dari penelitian tersebut merupakan jenis film animasi kartun di dalam sebuah tayangan televisi yang paling digemari oleh sebagian besar masyarakat. Film-film biasa atau bukan film animasi kartun dapat terkalahkan dari tayangan film kartun tersebut.

Sebenarnya media pembelajaran sudah ada dilakukan di SD Subsidi Swakarya, namun media tersebut dapat dikatakan masih sederhana dan biasa.

Situasi ini dapat memicu perilaku anak yang tampak jenuh maka anak mengambil objek lain yang lebih menyenangkan dengan memulai berbicara dengan temannya, yaitu dengan cara berjalan-jalan keluar kelas dan bermain dengan media sekitarnya. Hal ini menunjukkan kurangnya motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

Mempengaruhi suatu keberhasilan dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor dari motivasi. Semakin mudah tujuan pembelajaran yang dicapai maka motivasi seorang siswa akan semakin besar. Melakukan usaha dengan tekun dapat membuat prestasi meningkat dan mudah dirahi, memiliki sikap tersebut dapat menimbulkan adanya motivasi. Melakukan sesuatu dengan tuntas, memiliki keinginan untuk mengulang kegiatan, mengerjakan dengan tepat, tekun dan ulet menghadapi kesulitan, melakukan pengorbanan untuk menyelesaikan kegiatan, meraih target yang ingin dicapai dan mempunyai sikap senang atau antusias terhadap kegiatan merupakan salah satu motivasi dalam belajar yang dapat diketahui dengan berbagai aspek perilaku.

Sardiman (2007, h. 74) menjelaskan bahwa apabila siswa tidak berbuat sesuatu yang seharusnya dikerjakan dalam kegiatan proses pembelajaran, maka dapat diselidiki penyebabnya. Setelah dapat ditemukan penyebabnya, guru mampu meningkatkan motivasi dengan menumbuhkan insentif tertentu. Contohnya dapat mengajak siswa secara lisan maka dapat mengganti penerapan media yang lebih disukai oleh siswa. Apabila ada siswa yang kurang suka untuk mendengarkan uraian yang disampaikan oleh guru, maka guru harus bisa memanfaatkan media, agar tumbuh motivasi siswa untuk mendengarkan uraian

yang disampaikan oleh guru. Media bisa digunakan melalui suara, gambar ataupun penggabungan antara keduanya.

Adapun kenyataan ditemukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 18 November 2020 ditemukan bahwa media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SD Subsidi Swakarya masih melalui penggunaan media sederhana pada saat kegiatan pembelajaran sedang berlangsung. Adapun media sederhana tersebut hanya menggunkan kertas kartun yang berisi tentang materi dalam pembelajaran. Media tersebut berukuran terlalu kecil maka jadi pemicu bagi siswa yang duduknya jauh dari guru sehingga melihat media tersebut tampak kurang jelas dan motivasi belajarpun menjadi rendah. Menerapkan media yang dikatakan masih biasa ini amat disesalkan untuk proses pembelajaran siswa, karena masih banyak penggunaan media yang dapat termotivasi belajar untuk siswa. Kemudian keberadaan prasarana berupa pendukung sudah tersedia disekolah seperti komputer/laptop dan satu buah *infocus*, tetapi prasarana ini jarang dipakai dengan optimal dan hanya digunakan pada waktu tertentu.

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti mencoba menerapkan suatu media pembelajaran yang dianggap berhubungan dengan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Adapun media pembelajaran tersebut adalah media film kartun yang mengenai masalah guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti berharap agar penggunaan media yang belum optimal dilakukan di SD Subsidi Swakarya dapat menjadi pemicu dengan adanya potensi media film kartun untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan ini peneliti terdorong melakukan penelitian yang telah dicurahkan pada skripsi ini dengan judul **“Hubungan**

Media Film Kartun dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran masih sederhana
2. Media gambar yang digunakan di kelas IV terlalu kecil
3. Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran masih rendah
4. Prasarana yang sudah tersedia jarang digunakan
5. Media film kartun pada umumnya disenangi anak.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, maka dalam melaksanakan penelitian perlu dibatasi masalah yang teliti. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi pada **“Hubungan Media Film Kartun dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021”**

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana tingkat media film kartun dalam pembelajaran siswa kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021?
2. Bagaimana tingkat motivasi belajar siswa kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021?
3. Adakah hubungan media film kartun dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat dirumuskan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Tingkat media film kartun dalam pembelajaran siswa kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021.
2. Tingkat motivasi belajar siswa kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021.
3. Hubungan media film kartun dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan TA. 2020/2021.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki manfaat yang diuraikan dalam beberapa bagian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini untuk dijadikan sebagai bahan studi berikutnya yang relevan serta bahan materi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yang lebih baik untuk proses pembelajaran disekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan keilmuan teknologi terutama yang mengenai dengan hubungan media film kartun dengan motivasi belajar siswa kelas IV SD Subsidi Swakarya Kec. Percut Sei Tuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat memperoleh pengetahuan tentang media film kartun dengan motivasi belajar siswa

- b. Bagi Siswa, (1) untuk memudahkan siswa dengan memahami isi materi yang telah diajarkan oleh guru dalam proses pembelajaran. (2) memberikan siswa dengan cara gaya belajar auditif maupun visual.
- c. Bagi guru, untuk masukan dalam meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan media film kartun.
- d. Bagi sekolah, sebagai bahan peninjauan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan media pembelajaran dan akan dilakukan oleh guru upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media film kartun.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan untuk panduan refrensi dalam melaksanakan penelitian selanjutnya.