

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang dan mempengaruhi pendidikan. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan pendidikan salah satunya ditunjukkan dengan semakin meningkatnya hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mempengaruhi atau menentukan tinggi rendahnya hasil belajar siswa antara lain adalah media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru saat ini adalah menentukan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar agar siswa dapat belajar lebih giat sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi. Hampir senada dengan yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika siswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap materi yang telah diberikan guru. Guru sebagai pendidik bertanggungjawab untuk merencanakan dan mengelola kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru harus

pandai dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan (Rachmadtullah, Nadiroh, Sumantri & Zulela. 2018).

Media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting pada suatu proses belajar mengajar. Arsyad (2015, h.10) berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah suatu komponen yang menyatu dengan proses pembelajaran yang bermanfaat untuk mewujudkan tujuan pendidikan pada umumnya dan mewujudkan tujuan pembelajaran secara khusus”. Pemilihan jenis media pembelajaran yang sesuai akan menambah minat siswa terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat atau kecenderungan jiwa peserta didik, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, tentunya guru tidak hanya menyesuaikannya dengan materi pelajaran yang akan diajarkannya melainkan juga memperhatikan karakteristik peserta didik yang akan menerima media tersebut.

Muhson (2010:2) menjelaskan bahwa : "Dalam kenyataannya retensi siswa atau daya tangkap siswa sangat dipengaruhi oleh model aktivitas belajar yang dilakukan guru. Siswa hanya dapat menyerap 5% bahan pembelajaran apabila aktivitas ceramah dilakukan oleh guru dalam membelajarkan siswa. Sedangkan apabila aktivitas belajar dilakukan dengan teman sebaya, daya retensi siswa mencapai 90%. Disinilah sangat diperlukannya media pembelajaran yang menarik minat siswa untuk belajar. "

Sudah banyak sekali jenis media pembelajaran yang sudah ada sampai saat ini, mulai dari gambar, peraga sampai media yang berbasis komputer. Sehingga

guru diharapkan dapat mengoptimalkan media pembelajaran yang sudah ada tersebut. Media pembelajaran berupa alat peraga dan media pembelajaran berbasis *Information Technology (IT)* merupakan media yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang memanfaatkan IPTEK adalah media pembelajaran interaktif. Pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas serta inovasi guru dalam mendesain proses pembelajaran Saluky (2016). Salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi saat ini adalah media pembelajaran yang berbasis *macromedia flash*. *Macromedia flash* adalah sebuah program multimedia dan animasi untuk membuat aplikasi-aplikasi unik, animasi-animasi interaktif, presentasi, dan kegiatan lain (Madcoms, 2007: 1). Program ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran, hal ini dikarenakan selain mampu membuat animasi, *flash* juga mampu menangani aspek interaktif antara film *flash* dengan pengguna. Animasi adalah gerakan dari objek-objek yang dirangkai sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian dari siapapun yang melihatnya.

Penelitian terdahulu tentang pengaruh media pembelajaran interaktif yang dapat dijadikan peneliti sebagai penguatan untuk melakukan penelitian pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* ialah penelitian yang dilakukan oleh Romadhoni Mahardika (2015) yang berjudul “Pengaruh penggunaan multimedia interaktif (*Macromedia Flash*) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SDN Sawojajar 2 Kota Malang”, Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Multimedia Interaktif berpengaruh

positif terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III SDN Sawojajar 2.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama bulan November 2023 oleh peneliti bersama Ibu R. Sinaga di kelas IV SD 173271 Siborongborong, terdapat masalah yang ditemukan yaitu hasil belajar siswa masih tergolong rendah, hal ini dilihat berdasarkan daftar nilai yang didapat dari guru kelas IV SD 173271 Siborongborong sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Nilai UTS Siswa Kelas IV SD 173271 Siborongborong

Kelas	KKM	Jumlah Siswa yang mencapai KKM	Jumlah Siswa yang Tidak Mencapai KKM	Jumlah Siswa
IVA	70	13	7	20
IVB	70	12	8	20
Total		25	15	40

Sumber: Daftar Nilai UTS Siswa Kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong T.A 2023/2024

Berdasarkan data pada tabel dapat dilihat bahwa ada 35% siswa masih yang tidak mampu mencapai KKM . Hal ini menandakan tingkat pengetahuan siswa di kelas IV SDN 173271 Siborongborong terhadap pembelajaran masih rendah. Rendahnya hasil belajar dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu berupa kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran, kurangnya penguasaan materi, dan kurang memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi pembelajaran

Berangkat dari permasalahan tersebut penulis merasa perlu mengadakan penelitian tentang media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun penelitian yang akan dilaksanakan berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pasa Tema 6 Subtema 1 di Kelas IV SD N 173271 Siborongborong T.A 2023.2024”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong yang ditunjukkan oleh ketidaktercapaian KKM.
2. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif serta penggunaan fasilitas sekolah dengan baik seperti penggunaan infocus.
3. Peserta didik kurang aktif dan merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran di kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong.
4. Guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran hanya berfokus pada guru saja.

1.3 Batasan Masalah

Berdasar kepada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash*. pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia, IPA, dan SBDP di kelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong T.A 2023/2024.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut Apakah ada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 dikelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong?

1.5 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis *Macromedia Flash* terhadap hasil belajar siswa pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2 dikelas IV SD Negeri 173271 Siborongborong.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

1. Memberitahukan pentingnya media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Menunjukkan adanya Media Pembelajaran Interaktif yaitu *Macromedia Flash* yang mampu memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi para guru untuk melihat bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa

Sebagai sumber pemahaman materi Tematik khususnya pada Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 2.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam menerapkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan pokok pembahasan dengan tujuan siswa memperoleh hasil yang diinginkan.

4. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan referensi atau penelitian pendukung untuk melakukan penelitian selanjutnya serta menambah wawasan dan keterampilan yang baru.



THE
Character Building
UNIVERSITY