

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan memegang peranan penting bagi kelangsungan hidup suatu bangsa. Pendidikan memang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, serta akan memberikan perubahan dan mengembangkan potensi dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi dengan baik di masyarakat. Setiap individu berhak mendapat pendidikan. Hal ini sesuai dengan yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar 1945 (amandemen) pasal 31 yang berbunyi “setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan”. Oleh karena itu, pendidikan dijadikan sebagai kebutuhan utama manusia. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyebutkan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam kegiatan dan proses belajar mengajar sangatlah penting untuk dikaji karena kegiatan ini merupakan proses yang betul-betul harus dikuasai oleh seseorang guru ketika menyampaikan materi dengan maksud agar terjadi transfer pengetahuan dalam proses pembelajaran, kemampuan seorang guru dalam menyampaikan materi, ditentukan oleh kemampuan teoritis dan pemilihan pendekatan, metode ataupun media. Kemampuan teoritis adalah kemampuan seseorang guru dalam menguasai materi pelajaran disiplin ilmunya. Seorang guru yang professional juga dituntut untuk bisa memilih dan menggunakan sebuah media saat proses pembelajaran, guru juga dituntut untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan digunakan,

karena adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan, banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Cecep Kustandi, dkk (2011:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan benar. Media pembelajaran terdiri dari buku, perangkat lunak, dan perangkat keras seperti: Komputer, TV, HP, Video, tape, slide, buku film, model transparansi, dll. Meskipun banyak jenis pilihan media, penggunaan media dalam pembelajaran harus menyesuaikan karakter media dengan tujuan pembelajaran. Pemilihan media perlu dipilih secara cermat, media mana yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Berkaitan dengan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi sehingga dapat memperbaiki minat belajar siswa, maka diperlukan sebuah media yang mampu menumbuhkan semangat, serta memancing agar siswa lebih aktif untuk mencatat setiap langkah dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis adobe flash

Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* juga mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Suatu objek ataupun kejadian yang tidak dapat di tampilkan di dalam kelas, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* ataupun kejadian tersebut mampu divisualisasikan oleh media sehingga dapat ditampilkan di dalam kelas. Dengan hadirnya media pembelajaran *adobe flash* akan sangat membantu untuk mengatasi keadaan yang tidak mungkin ditunjukkan secara langsung di dalam kelas.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Hang Tuah 10 Juanda Sidoarjo. Sekolah memiliki fasilitas-fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis komputer antara lain dengan adanya ruang komputer dan memiliki *Liquid Crystal Display* (LCD) yang dapat digunakan sebagai media presentasi dalam

kelas maupun diruangan lain. Namun sayangnya fasilitas-fasilitas ini kurang dimanfaatkan secara maksimal dalam pembelajaran karena waktu dan kemampuan mengolah program untuk dijadikan media pembelajaran yang terbatas sehingga guru hanya menggunakan buku acuan dan metode konvensional yang membuat siswa kurang begitu antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Metode konvensional baik ceramah maupun Tanya jawab yang digunakan dalam pembelajaran tematik, semula dimaksudkan agar siswa dapat terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, tetapi pada kenyataannya dalam setiap pembelajaran di kelas IV belum menghasilkan pembelajaran yang aktif dan efektif. Pada saat pembelajaran terdapat beberapa siswa sibuk dengan kegiatan-kegiatan yang tidak berhubungan dengan kegiatan pembelajaran seperti mengobrol dan bergurau dengan teman sebangku.

Salah satu pemanfaatan media pembelajaran pembelajaran di dalam kelas yang dapat diterapkan untuk meningkatkan keaktifan serta minat belajar siswa dengan memanfaatkan media *adobe flash* pada materi yang terdapat pada Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5. Proses pembelajaran dengan media tersebut, diharapkan dapat menumbuhkan antusias siswa untuk belajar lebih lanjut mengenai materi yang sedang disampaikan sehingga materi pelajaran yang diajarkan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Media pembelajaran berbasis *adobe flash* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, guru berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, sehingga guru tidak perlu menyampaikan keseluruhan materi melalui ceramah. Materi yang bersifat abstrak dapat divisualisasikan menggunakan media pembelajaran sehingga siswa bisa lebih mudah dalam memahami materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian kuantitatif berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5 SD Hang Tuah 10 Juanda Sidoarjo.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, maka ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, Penelitian ini menggunakan media *adobe flash* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda pada Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5.

Pembatasan masalah diperlukan agar penelitian yang dilakukan lebih efisien dan terarah sehingga penelitian dapat mengelompokkan masalah yang akan dijadikan bahan-bahan penelitian.

Pembahasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini digunakan untuk meneliti penggunaan media *adobe flash* terhadap minat belajar siswa pada Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5.
2. Penelitian ini dilakukan pada kelas IV D sebagai kelas eksperimen dan IV C sebagai kelas kontrol semester ganjil SD Hang Tuah 10 Juanda Sidoarjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Apakah ada pengaruh penggunaan media Adobe Flash terhadap minat belajar siswa pada Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Adobe Flash terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5.

E. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu sifat/objek dimana varian tersebut telah dipilih untuk diteliti yang pada akhirnya ditariklah suatu kesimpulan. Berdasarkan rumusan masalah, variabel dari penelitian ini antara lain:

- a. Variabel bebas

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah penggunaan media Adobe Flash.

- b. Variabel terikat
Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda Sidoarjo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi perkembangan ilmu pengetahuan yang sudah sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan memberikan solusi dalam penyelesaian masalah baik dalam bidang masyarakat ataupun kerja yang menyesuaikan dengan pemikiran keilmuan.

Penelitian yang dilakukan diharapkan mempunyai diharapkan mempunyai manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoretis adalah manfaat yang diambil dari penelitian dalam bentuk teori. Manfaat teoretis pada penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda pada Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis adalah keberfungsian secara langsung dari hasil penelitian yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk memecahkan berbagai jenis rumusan masalah. Berdasarkan tujuan penelitian maka diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

- a. Bagi peneliti
Dapat menjadikan peneliti ini sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait dengan pengaruh penggunaan media *Adobe Flash* terhadap minat belajar siswa.
- b. Bagi guru
Hasil penelitian ini diharapkan pendidik dapat memilih media yang tepat sesuai dengan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik dalam menerima pembelajaran di kelas.
- c. Bagi siswa
Siswa diharapkan dapat meningkatkan minat belajar serta melatih cara belajar untuk keterampilan dalam

berpikir yang lebih optimal dalam menyelesaikan masalah seperti di dunia nyata.

d. Bagi sekolah

Sekolah akan mendapatkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Inovasi ini dapat meningkatkan kualitas sekolah dimata masyarakat sekitar. Melalui *Adobe Flash* dapat menjadi suatu ide pada sekolah agar dapat menciptakan suasana sekolah yang kondusif.