

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar merupakan proses komunikasi, yaitu: penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media tertentu kepada penerima pesan (Suherman, 2009). Komponen-komponen dalam proses pembelajaran di kelas yakni materi pelajaran sebagai pesan, guru dan siswa sebagai sumber pesan sebagai sumber pesan sering kali lebih dominan ke guru, seluruh saluran media pendidikan menjadi media pembelajaran, guru atau juga siswa menjadi penerima pesan tetapi lebih dominan ke siswa. Supaya proses kegiatan belajar mengajar berjalan efektif serta efisien, seorang guru harus mengetahui hakikat kegiatan belajar, mengajar dan strategi pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku melalui hubungan antara individu serta lingkungan sekitar. Sedangkan mengajar merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses terencana yang bertujuan untuk membantu siswa melakukan perubahan yang lebih baik dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dari aspek kognitif, siswa mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Kemampuan kognitif merupakan suatu kemampuan siswa dalam melakukan proses kegiatan berpikir dan bernalar dalam memecahkan suatu masalah. Kemampuan proses kognitif sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran, karena dengan kemampuan proses kognitif, siswa dapat memiliki pengetahuan, memahami, menerapkan, menganalisis, serta menciptakan berbagai konsep yang dibahas (Firdaus, 2018).

Dalam proses belajar mengajar, seorang guru mempunyai kewajiban untuk menyampaikan pengetahuan, pengalaman dan pandangannya terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Durasi untuk menyampaikan materi pelajaran tersebut sangat terbatas, karena sebagian besar durasi belajar digunakan oleh para siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi. Oleh karena itu, seorang guru diharapkan bisa merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai macam jenis media yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan tujuan yang dicapai.

Seorang guru harus dapat menentukan atau memilih alat dan bahan ajar yang tepat, agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik, siswa harus diajak menggunakan seluruh inderanya. Guru berusaha memberikan stimulus yang dapat diolah dengan berbagai indera. Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dipahami dan dapat dipertahankan dalam ingatan (Arsyad, 2019).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian siswa dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukanlah hal yang baru. Banyak guru yang sudah tahu bahwa media pembelajaran akan sangat membantu. Oleh karena itu, guru harus menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat digunakan dalam penyampaian materi kepada siswa. Dengan menggunakan media yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak akan merasa bosan dalam proses pembelajaran. Tidak hanya itu siswa juga senang dengan adanya media pembelajaran, karena media dapat mengoptimalkan kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN Sedatigede 2 Sidoarjo ditemukan beberapa masalah yang timbul adalah media pembelajaran yang digunakan masih terbatas yaitu menggunakan buku siswa dan siswa hanya diminta untuk mengerjakan tugas yang ada di dalam buku siswa tersebut sehingga pembelajaran tidak menarik dan cenderung membosankan. Banyak siswa yang kurang memperhatikan guru pada saat proses

pembelajaran berlangsung, karena kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran yang menyenangkan.

Siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep materi sebagaimana mereka bisa diajarkan dengan menggunakan sesuatu yang abstrak. Dalam multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan, siswa dibantu untuk memahami makna materi dan memahami pembelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan makna dan situasi kehidupan sehari-hari, sehingga siswa memiliki pengetahuan berpikir dan bernalar dalam memecahkan suatu masalah pada proses pembelajaran berlangsung yang disebut dengan kemampuan kognitif. Untuk itu salah satu usaha guru untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa adalah dengan memanfaatkan media, mengingat fasilitas berupa komputer, LCD serta perangkat lainnya sudah tersedia di sekolah.

Media pembelajaran yang baik diharapkan dapat melibatkan penglihatan (*visual*), dan pendengaran (*auditif*). Hal ini bertujuan untuk mengingat dan memudahkan siswa dalam belajar serta menanamkan konsep materi pembelajaran. Semakin banyak indera siswa yang terlibat dalam proses belajar maka semakin mudah juga siswa belajar dan menjadi lebih bermakna. Salah satu media pembelajaran yang dapat melibatkan penglihatan dan pendengaran yaitu multimedia berbasis *Flash* materi perjuangan para pahlawan.

Multimedia berbasis *Flash* adalah sebuah software yang didesain khusus karena memiliki kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, kombinasi antara grafis, animasi, suara, dan interaktivitas pengguna. *Flash* merupakan program aplikasi standar *authoring tool profesional* yang dapat digunakan untuk menambah aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif. Software ini dapat digunakan untuk menghasilkan animasi web, game, CD interaktif, maupun CD pembelajaran (Waryanto, 2010). CD multimedia berbasis *Flash* ini dipilih karena dapat dibuat interaktif serta dapat menyajikan beberapa komponen media seperti

suara, teks, video, animasi dan gambar yang dikemas dengan tujuan untuk memperjelas penyampaian materi pelajaran serta meningkatkan keaktifan atau keantusiasan siswa karena media penyajiannya menarik dan berkesan.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini maka dalam proses pembelajaran diharapkan dapat menstimulus siswa dan membantu siswa dalam memahami konsep materi, sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam menerima materi yang diberikan oleh guru, sehingga kemampuan kognitif siswa dalam memahami konsep materi yang diberikan dapat membantu peningkatan berpikir, dan bernalar dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengangkat judul *“Pengaruh Multimedia Berbasis Flash Materi Perjuangan Para Pahlawan Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Pada Tema 5 Kelas 4 SDN Sedatigede 2 Sidoarjo”*.

B. Batasan Masalah

Agar dalam penelitian ini tidak menyimpang dari permasalahan yang dibahas maka perlu dibatasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada penggunaan multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan.
2. Penelitian menggunakan Tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawan pembelajaran 6, yang memuat mata pelajaran Bahasa Indonesia dan PPKn.
3. Penelitian ini adalah hanya meneliti siswa kelas 4 SDN Sedatigede 2 Sidoarjo Tahun Pelajaran 2021/2022.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas dapat dirumuskan rumusan masalah yaitu adakah pengaruh multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan terhadap

kemampuan kognitif siswa pada Tema 5 kelas 4 di SDN Sedatigede 2 Sidoarjo?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, Peneliti merumuskan tujuan penelitian ini yaitu Untuk mengetahui pengaruh multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan terhadap kemampuan kognitif siswa pada Tema 5 kelas 4 di SDN Sedatigede 2 Sidoarjo.

E. Variabel Penelitian

Berdasarkan judul yang digunakan oleh peneliti, maka variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas/ independent (X) : Multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan adalah sebuah software yang didesain khusus karena memiliki kemampuan yang lebih unggul dalam menampilkan multimedia, kombinasi antara materi, animasi, suara, latihan soal dan interaktifitas pengguna yang dikemas berupa CD pembelajaran.
2. Variabel terikat/ dependen (Y) : Kemampuan kognitif siswa merupakan suatu kemampuan dalam melakukan proses kegiatan berpikir dan bernalar dalam memecahkan suatu masalah, siswa mengalami perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu. Pada Tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawan pembelajaran 6 yang memuat pelajaran bahasa Indonesia dan PPKn.

F. Manfaat Penelitian

Harapan peneliti dalam penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat antara lain:

a) Manfaat Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan terutama pada multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan, kemampuan kognitif, dan Tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawan pembelajaran 6 di SD.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan referensi baru yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran.

b) Manfaat Praktis

1. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan wawasan baru bagi guru untuk pentingnya penggunaan multimedia pembelajaran dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran.

2. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan pada siswa karena guru biasanya menjelaskan materi tanpa adanya multimedia pembelajaran, meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada Tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawan pembelajaran 6.

3. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini peneliti dapat memperoleh wawasan baru mengenai multimedia berbasis *flash* materi perjuangan para pahlawan dan dapat diimplementasikan ketika peneliti terjun di masyarakat.