

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan upaya sadar terencana yang bertujuan untuk menciptakan potensi siswa agar menjadi manusia yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian yang bertanggung jawab, berakhlak mulia, cerdas, kreatif dan mandiri. Jenjang pendidikan di Indonesia yang disediakan oleh pemerintahan Indonesia salah satunya adalah sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan sebuah lembaga formal memberikan pendidikan yang berperan mendorong tumbuh kembang potensi siswa, kurikulum yang diterapkan saat ini dalam sistem pendidikan di Indonesia yaitu kurikulum 2013.

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered learning*) sehingga siswa ditempatkan sebagai subyek belajar yang berperan aktif dalam pembelajaran, oleh karena itu pendidik dalam pembelajaran kurikulum 2013 berperan sebagai fasilitator yang mampu menciptakan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Menurut Anggraeni, dkk (2021:155) ketertarikan dalam pembelajaran yaitu menciptakan suasana lingkungan belajar yang kondusif, efektif dan memberikan motivasi atau pengarahan agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan efektifitas penerapan kurikulum tanpa membebani siswa dan tercapainya hasil pembelajaran yang diharapkan.

Keberhasilan pembelajaran tidak lepas dari cara mengajar pendidik dan cara belajar siswa. Pendidik berkewajiban merencanakan pembelajaran yang berkualitas, memungkinkan siswa dapat aktif, memahami pembelajaran yang telah diberikan dan menumbuhkan motivasi belajar pada siswa sehingga dapat tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran daring pada saat ini menuntut pendidik untuk dapat lebih kreatif dalam penyampaian pembelajaran salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan materi yang ingin disampaikan. Menurut Kustandi & Daddy (2020:6) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berisikan makna pesan dan informasi

yang dapat merangsang pikiran, perasaan siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas II di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru, bahwa dalam proses pembelajaran karakteristik tingkat pengetahuan siswa pada pembelajaran daring ini terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya masih rendah. Hal tersebut disebabkan masih kurangnya pemahaman siswa terhadap penjelasan materi pelajaran yang telah diberikan oleh pendidik. Pembelajaran daring menyebabkan siswa mudah bosan dan kurangnya motivasi siswa dalam belajar, motivasi belajar sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran karena dengan adanya motivasi yang tumbuh pada diri siswa, siswa dapat semangat dalam pembelajaran, menumbuhkan sikap optimis untuk mencapai tujuan, mempunyai minat belajar yang tinggi, pantang menyerah, menurut Varia Winarsih (dalam Arifin, 2021:3) menyatakan bahwa pentingnya motivasi belajar siswa adalah menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir. Mengarahkan kegiatan belajar untuk tercapainya suatu tujuan, membesarkan semangat dalam belajar, menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan. Sehingga sangatlah perlu adanya motivasi yang tumbuh dari dalam diri siswa, motivasi yang tumbuh tentu tidak lepas dari peran pendidik oleh karena itu pendidik harus dapat memberikan pembelajaran yang dapat berkesan, menarik serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media yang tepat, bervariasi serta mudah diakses dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa agar siswa tertarik dan fokus dalam pembelajaran serta media yang dapat dijadikan alternatif adalah dengan menggunakan media pembelajaran *E-Flashcard*. *E-Flashcard* adalah media pembelajaran berbasis teknologi berisikan sekumpulan kartu digital dengan gambar animasi yang bertujuan memberikan informasi sejumlah pengetahuan yang menarik dan memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Media *E-Flashcard* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Wujud Benda SDN Keboananom Gedangan”.

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari uraian di atas, maka ruang lingkup dan pembatasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Media pembelajaran *e-flashcard* siswa SD kelas III materi wujud benda mencakup:
 - a. Dalam media pembelajaran *e-flashcard* berisikan kartu digital gambar dan tulisan.
 - b. Dalam media pembelajaran *e-flashcard* mencakup materi pembelajaran kelas III wujud benda.
2. Motivasi belajar siswa SD kelas III materi wujud benda mencakup:
 - a. Kemauan untuk berbuat dan mencapai tujuan.
 - b. Tekun dalam mengerjakan tugas.
 - c. Menunjukkan rasa keingin tahuan terhadap bermacam-macam masalah.
 - d. Optimis.
 - e. Penghargaan dalam belajar.
 - f. Situasi belajar kondusif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

Adakah pengaruh media *e-flashcard* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi wujud benda SDN Keboananom Gedangan?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan:

Adanya pengaruh media *e-flashcard* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi wujud benda SDN Keboananom Gedangan.

E. Variabel dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel

Menurut Sugiyono, (2019:67) variabel merupakan suatu atribut seseorang, atau obyek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu obyek dengan obyek yang lain. Adapun macam-macam variabel dalam penelitian yang dibedakan menjadi:

a. Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2019:69) variabel bebas adalah variabel independen yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *E-Flashcard*.

b. Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2019:69) variabel terikat adalah variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah motivasi belajar.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan ciri-ciri spesifik dari suatu konsep. Dari judul penelitian “Pengaruh Media *E-Flashcard* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas III Materi Wujud Benda SDN Keboananom Gedangan” untuk menghindari kesalah pahaman persepsi terhadap penelitian ini, maka dijelaskan definisi operasional sebagai berikut.

a. Variabel Bebas

Media *e-flashcard* merupakan media yang dibuat dan dirancang oleh pendidik untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Media *e-flashcard* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi berisikan sekumpulan kartu digital dengan gambar animasi yang bertujuan memberikan informasi sejumlah pengetahuan yang menarik.

b. Variabel Terikat

Motivasi belajar adalah sebuah dorongan dasar siswa untuk melakukan aktivitas belajar dengan keinginan yang tumbuh dari diri sendiri untuk tercapainya tujuan dan hasil yang baik dari usahanya.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini di antaranya seperti di bawah ini.

1. Manfaat Teoritis

Dengan penelitian ini dapat menambah pengetahuan baru khususnya dalam memahami pengaruh media *e-flashcard* terhadap motivasi belajar siswa kelas III materi wujud benda SDN Keboananom Gedangan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Dengan media *e-flashcard* dapat membantu pendidik untuk mengetahui media yang dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta memudahkan siswa untuk memahami pembelajaran yang diberikan.

b. Bagi Siswa

Dengan media *e-flashcard* siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran, tumbuhnya rasa keingin tahuan dalam pembelajaran, memberikan suasana belajar menyenangkan serta pembelajaran dapat terfokuskan.

c. Bagi Sekolah

Dengan media *e-flashcard* dapat membantu memperbaiki sistem pembelajaran di sekolah, sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

d. Bagi Penulis

Dengan melakukan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman baru bagi penulis, khususnya dalam pembelajaran untuk memotivasi belajar siswa melalui media *e-flashcard* sehingga pengalaman ini dapat dijadikan sebagai acuan saat mengajar kelak.