

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, karena di mana pun dan kapan pun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha manusia untuk memanusiaikan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia atau untuk memuliakan manusia. Untuk terlaksananya pendidikan dengan baik dan tepat, diperlukan suatu ilmu yang mengkaji secara mendalam bagaimana harusnya pendidikan itu dilaksanakan. Ilmu yang menjadi dasar tersebut haruslah yang telah teruji kebenaran dan keampuhannya. Ilmu tersebut adalah ilmu pendidikan. Pendidikan tanpa ilmu pendidikan akan menimbulkan kecelakaan pendidikan.¹

.Menurut UU Nomor 20 Tahun 2003 bab 1 ayat 1 dinyatakan bahwa pendidikan adalah suatu 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 keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.²

¹ Rosmita Sari, "Dasar – Dasar Pendidikan"(Medan: Yayasan kita menulis, 2021), hlm. 1.

² Ibid.hlm.3.

Perkembangan teknologi merupakan salah satu hasil produktivitas dari manusia yang memiliki pengetahuan yang didapat dari pendidikan. Di mana perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki implikasi yang luas dalam kehidupan manusia sehingga diharapkan manusia-manusia tersebut perlu mendalami untuk mengambil manfaatnya secara optimal dan mereduksi implikasi negatif yang ada.³

perkembangan teknologi khususnya yang dipergunakan dalam pendidikan dan pembelajaran adalah sebuah keniscayaan yaitu sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi teknologi diciptakan dan didedikasikan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktifitas agar lebih efektif dan efisien. Namun demikian, walaupun pada awalnya diciptakan untuk menghasilkan manfaat positif, di sisi lain juga memungkinkan digunakan untuk hal-hal yang negatif. Khusus dalam bidang pembelajaran, sudah begitu banyak produk teknologi yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kemajuan teknologi yang mengglobal telah berpengaruh dalam segala aspek kehidupan baik di bidang ekonomi, politik, kebudayaan seni dan bahkan di dalam tumbuhkembang

³ Rusydi Ananda, " perkembangan teknologi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik " *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Keislaman*, Vol. 6. No.1(Januari – Juni 2017) hlm.69.

peserta didik. Dalam hal ini teknologi dapat mengubah cara mendidik peserta didik.⁴

. Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian, penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik, berdaya guna, dan berhasil guna.⁵

Media pendidikan memiliki kekuatan-kekuatan yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran.⁶

Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan

⁴ Ibid.

⁵ Rina Rahmawati, " Pengembangan media pembelajaran video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa sekolah dasar" *Jurnal ilmu pendidikan dasar indonesia*, Vol.1 No. 1 (2021).hlm.30.

⁶ Abdul Wahid" Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar" *Jurnal ISTIQRA'* Vol.V No. 2 Maret (2018).hlm.2.

kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.⁷

Dalam pembelajaran guru dituntut mampu menciptakan situasi pembelajaran yang aktif serta menarik khususnya pembelajaran IPA. Keikutsertaan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran ilmu pengetahuan alam sangat penting karena pada pembelajaran ilmu pengetahuan alam memberikan ruang untuk mengembangkan wawasan, keterampilan, dan memanfaatkan berbagai jenis teknologi yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Dalam pembelajaran ipa, perangkat dalam pembelajaran yang diciptakan sebaiknya harus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, khususnya mata pelajaran IPA. Media pembelajaran yang dibutuhkan, perlu didesain dengan perancangan yang tepat karena media pembelajaran yang interaktif tidak pernah digunakan oleh pendidik didalam kelas.⁹

Berdasarkan Survei ke SDN OMBEN 2 pada kelas 3 ditemukan kurangnya minat belajar siswa terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurang fokus terhadap pembelajaran, kurang menyimak penjelasan guru, kurangnya

⁷ Rahmawati, Pengembangan media pembelajaran, hlm.30.

⁸ Ibid.

⁹ Ibid.31.

kedisiplinan belajar, nilai sedikit menurun.

Maka dari itu peneliti bertujuan dari untuk meningkatkan minat belajar siswa, Untuk meningkatkan minat belajar siswa peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran video interaktif. Fungsi media ini adalah menambah ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video interaktif merupakan suatu sistem pembelajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya mendengar dan melihat, tetapi juga memberikan respon yang aktif.

Pada video interaktif ini didukung dengan adanya animasi – animasi lucu yang menarik perhatian siswa serta adanya suara yang mendukung video tersebut. Penerapan video interaktif ini akan diputar selama proses pembelajaran ditambah dengan penjelasan dari guru.

Video interaktif ini diambil dari aplikasi youtube yang akan diterapkan langsung terhadap siswa, video tersebut memuat animasi, suara , dan penjelasan dari guru. Video interaktif ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi tema 1 subtema 1 materi pembelajaran IPA pada siswa kelas III SDN Omben 2 Kabupaten Sampang. Video interaktif adalah solusi untuk siswa agar tertarik terhadap pembelajaran.

Peneliti merasa tertarik dalam menerapkan media

pembelajaran video interaktif ini yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga terjadi pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran akan lebih menarik dan berwarna. Seorang pendidik hendaknya dapat memberikan materi yang didukung dengan media pembelajaran. Salah satu upaya untuk merancang pembelajaran yang menarik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif.

Siswa kelas 3 di SDN Omben 2 masih perlu bimbingan lebih dari gurunya, apalagi dalam pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran. Peneliti ingin meningkatkan minat belajar siswa kelas 3 dengan menggunakan video interaktif. Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul " Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN Omben 2 Kec. Omben Kab. Sampang Tahun Ajaran 2022 / 2023 ".

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka terdapat beberapa fokus penelitian yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana Penggunaan Media Pembelajaran Video interaktif Dalam Tema 6 Subtema 1 pada siswa kelas 3 di SDN Omben 2 ?
2. Bagaimana Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Video interaktif di SDN Omben 2?



C. Tujuan Penelitian

Tujuan merupakan suatu target yang ingin dicapai. Sedangkan tujuan dari peneliti ialah ingin mencapai dari pelaksanaan penelitian ini. Dalam penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah atau fenomena sehingga akan dicapai sebagai berikut:

1. Untuk Menjelaskan Bagaimana Media Pembelajaran Video Interaktif Tema 6 Subtema 1 pada siswa kelas 3 di SDN Omben 2.
2. Untuk mendeskripsikan Bagaimana Minat Belajar Siswa Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif di SDN Omben 2.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi, masukan serta evaluasi tentang pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Tema 6 Subtema 1 Pada Siswa Kelas 3 Di SDN Omben 2, Kecamatan Omben, Kabupaten Sampang.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti tentang bagaimana Penggunaan Media



Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Tema 6 Subtema 1 Pada Siswa Kelas 3 Di SDN Omben 2, Kecamatan Omben, Kabupaten Sampang.

b. Bagi IAIN Madura

Dengan dilaksanakan penelitian ini peneliti mengharapkan hasilnya dapat dijadikan bahan ajar atau bahan diskusi ilmiah agar bermanfaat bagi mahasiswa yang sedang belajar tentang proses pengembangan pendidikan di sekolah dasar. Serta dapat dipakai sebagai bahan masukan bagi semua pihak yang berkepentingan terutama bagi institusi pendidikan guru madrasah ibtidayah.

c. Bagi SDN Omben 2

1) Bagi Kepala Sekolah

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi dalam pengembangan inovasi baru dalam kegiatan sekolah.

2) Bagi Guru

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan acuan bagi guru dalam proses pembelajaran untuk menerapkan media pembelajaran video interaktif dalam proses belajar mengajar serta sebagai masukan bagi

guru untuk memecahkan permasalahan minat belajar siswa yang ada dikelas.

3) Bagi Siswa

Dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi dan meningkatkan minat belajar, sehingga mendapatkan hasil belajar yang baik.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini yaitu dapat dirumuskan sebagai berikut:

Dengan menggunakan media pembelajaran video interaktif dapat meningkatkan minat belajar pada tema 6 subtema 1 kelas 3 SDN Omben 2 Kec. Omben Kab. Sampang Tahun Ajaran 2022 / 2023.

F. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian tindakan kelas ini yaitu sebagai berikut:

1. Permasalahan dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Tema 6 Subtema 1.
2. Siswa yang dijadikan subjek penelitian adalah kelas 3 di SDN Omben 2 Kecamatan Omben Kabupaten Sampang.
3. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun pelajaran



2023.

G. Definisi Istilah Tema 1 Subtema 1 pada Pembelajaran IPA

Penelitian ini berjudul “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN Omben 2 Kec. Omben Kab. Sampang Tahun Ajaran 2022 / 2023”. Demi mempermudah pembaca untuk memahami isi penelitian ini sehingga memiliki persepsi yang sama dengan penulis maka perlu didefinisikan secara operasional dari beberapa istilah tersebut. Adapun beberapa istilah yang diuraikan sebagai berikut:

1. Media merupakan alat penyampai atau pengantar pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat pendukung yang sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik serta memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru.
2. Video Interaktif merupakan media penyampaian pesan yang termasuk media audio – visual atau media pandang – dengar yang dirancang khusus oleh pendidik dengan kreatif dan menarik.¹⁰

¹⁰ Suvriadi Panggabean, “ Pengembangan dan Pengelolaan Sumber Belajar Pendidikan di Era Kenormalan Baru “, (Medan : Umsu Press,2022), 106.

3. Minat merupakan suatu dorongan yang bisa menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda dan orang.¹¹ Minat adalah rasa suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹² Minat belajar merupakan salah satu faktor yang sering dialami siswa dalam proses pembelajaran. Dengan berkurangnya minat dalam belajar maka tujuan pembelajaran yang akan dicapai akan mengalami kendala. Siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan mencurahkan perhatiannya secara maksimal terhadap apa yang diminatinya.

Dari definisi istilah yang telah dipaparkan supaya tidak ada kesalahpahaman yang terjadi terkait judul penelitian “Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Interaktif Tema 6 Subtema 1 Kelas 3 SDN Omben 2 Kec. Omben Kab. Sampang Tahun Ajaran 2022 / 2023” yaitu peneliti menggunakan media pembelajaran Video Interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di kelas 3.

H. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelitian lampau yang nantinya digunakan oleh peneliti untuk membandingkan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti. Penelitian terdahulu ini

¹¹Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2011), 63.

¹²Noor Komari Pratiwi, “Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua, Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan Di Kota Tangerang,” *Jurnal Pujangga 1*, no. 2 (Desember, 2015): 88.

menjadi sumber inspirasi untuk membantu pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sehingga memberikan suatu informasi mengenai kerangka kajian teoritis dan empiris mengenai permasalahan yang ada.

1. Penulis penelitian terdahulu ini yaitu dilakukan oleh Rina Rahmawati, Khaeruddin, Amri Amal yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar"¹³ Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Persamaannya yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran IPA dan juga menerapkannya di sekolah dasar. Namun, perbedaannya yaitu penelitian yang penulis buat saat ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan dalam penelitian tersebut tidak ada upaya meningkatkan minat belajar dan juga hanya pengembangan pada media video interaktif saja. Sedangkan fokus kajian penelitian penulis saat ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa.
2. Penulis penelitian terdahulu ini yaitu dilakukan oleh Atmawarni yang berjudul "Penggunaan multimedia interaktif guna menciptakan pembelajaran yang inovatif di sekolah"¹⁴ Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan

¹³ Rina Rahmawati, "Pengembangan media pembelajaran video interaktif".hlm.30

¹⁴ Atmawarni, "Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif di Sekolah", *Jurnal Ilmu Sosial* Vol. 4 No. 1(2011).hlm.20.

penelitian yang penulis buat. Persamaannya yaitu sama-sama membahas Interaktif . Namun, perbedaannya yaitu penelitian yang penulis buat saat ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa , sedangkan dalam penelitian tersebut tidak ada upaya meningkatkan minat belajar dan juga hanya fokus pada penggunaan multimedia interkatif dan untuk sekolah umum. Sedangkan fokus kajian penelitian penulis saat ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

3. Penulis penelitian terdahulu ini yaitu dilakukan oleh Ketut Sepdyana Kartini, Nyoman Tri Anindia Putra yang berjudul "Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android"¹⁵ Terdapat persamaan dan perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang penulis buat. Persamaannya yaitu sama-sama membahas Interaktif . Namun, perbedaannya yaitu penelitian yang penulis buat saat ini adalah untuk meningkatkan minat belajar siswa , sedangkan dalam penelitian tersebut tidak ada upaya meningkatkan minat belajar dan hanya fokus pada respon siswa dengan pengembangan multimedia interaktif. Sedangkan fokus kajian penelitian penulis saat ini yaitu untuk meningkatkan minat belajar siswa di sekolah dasar.

¹⁵ Ketut Sepdyana Kartini, "Respon Siswa terhadap Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android ", *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia* Vol.4 No.1 (2020) hlm. 12.