

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan ialah sebuah proses yang digunakan untuk mengubah sikap serta tingkah laku manusia dalam bentuk usaha pendewasaan diri melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan menurut Amin Kuneifi Elfachmi dalam bukunya yang berjudul “Pengantar Pendidikan” menjelaskan bahwa pendidikan ialah dukungan yang diberikan oleh orang dewasa (pendidik) dalam mengembangkan sebuah potensi pada anak (peserta didik) yang memiliki tujuan supaya anak dapat melakukan tugasnya masing-masing tanpa dibantu oleh orang lain.¹ Sedangkan menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, menyatakan bahwa “Pendidikan ialah kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan sudah direncanakan agar dapat menciptakan kondisi belajar dan proses kegiatan pembelajaran yang menjadikan peserta didik mampu aktif dalam mengembangkan potensi yang ada di dalam dirinya untuk memperoleh kemampuan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat disekitarnya”.²

Berdasarkan beberapa uraian tersebut, penulis dapat membuat kesimpulan bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan secara sadar dan sudah direncanakan oleh seseorang dalam menciptakan sebuah perubahan yang dapat dilihat melalui sikap ataupun tingkah laku seseorang, agar mampu mengembangkan potensi akademik guna mempersiapkan diri dalam menghadapi tuntutan zaman. Oleh sebab itu, seseorang akan memperoleh beberapa pengetahuan yang baru dari pendidikan tersebut, yang mana seseorang itu asal mulanya tidak tahu menjadi tahu.

Pendidikan mempunyai fungsi dan tujuan yang sudah tertera pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bagian

¹ Amin Kuneifi Elfachmi, *Pengantar Pendidikan*, eds. Adi Maulana dan Oktaviani Mutiara Dwiasri, (Jakarta: Erlangga, 2016), 14.

² Undang-Undang Republik Indonesia, “20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional,” Bab I Ketentuan Umum Pasal 1, 1.

Bab II Pasal 3 yang menyatakan “Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk memperluas potensi dan membimbing watak serta kemajuan bangsa yang bermartabat dalam hal mencerdaskan kehidupan bangsa. dan memiliki tujuan agar dapat mengembangkan kemampuan peserta didik supaya menjadi manusia yang senantiasa bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak yang mulia, berkeadaan sehat, memiliki ilmu, cakap dalam segala hal, dapat kreatif dan mandiri, serta mampu menjadi kwanegaraan yang demokratis dan bertanggung jawab”.³ Namun, jika dilihat dari kenyataan yang terjadi dilapangan justru malah sebaliknya, bahwa Pendidikan belum bisa mewujudkan fungsi dan tujuannya secara optimal.

Salah satu permasalahan mengenai mutu pendidikan di Indonesia ialah kualitas pada kegiatan pembelajaran yang rendah seperti penggunaan metode dan media pembelajaran yang dipilih oleh guru kurang cocok, penerapan kurikulum yang tidak sesuai, serta suasana kelas yang kurang efektif. Sehingga motivasi belajar pada peserta didik ini menjadi menurun.

Menurunnya motivasi dalam belajar pada peserta didik akan mempengaruhi cara belajar di kelas. Pengertian motivasi sendiri yaitu dorongan, sedangkan motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam maupun luar diri peserta didik yang sedang dalam proses belajar dengan tujuan agar dapat merubah tingkah laku melalui berbagai macam unsur yang mendukung, seperti adanya minat atau rasa ingin memperoleh hasil yang lebih baik, mendorong untuk memenuhi kebutuhan belajar, menaruh harapan serta cita-cita di masa depan, dan lingkungan belajar yang kondusif.⁴ Jadi, keberhasilan kegiatan pembelajaran, bukan hanya dilihat melalui hasil akhir yang di peroleh saja, melainkan pada beberapa rangkaian tindakan yang dilalui juga yang mampu meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik, sehingga peserta didik memiliki pengalaman yang dapat diingat dengan baik.

³ Undang-Undang Republik Indonesia, “20 Tahun 2003, Sistem Pendidikan Nasional,” Bab II Dasar, Fungsi dan Tujuan Pasal 3, 3.

⁴ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), 23.

Berdasarkan uraian di atas, guru kelas harus dapat memberikan motivasi belajar terhadap peserta didik yang diampunya. Dengan adanya motivasi, tidak sedikit di antara peserta didik kelas I B yang belum memiliki semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Sebagaimana ungkapan dari Bapak Nurul Kamal yaitu; masih terdapat sebagian peserta didik yang susah untuk diajak kegiatan memahami materi lambang negara “Garuda Pancasila” pada mata pelajaran PPKn. Selain itu, motivasi dalam belajar yang peserta didik miliki juga terlihat rendah. Hal itu diketahui melalui tingkah laku peserta didik yang belum bisa fokus dalam memahami dan menerima materi dari guru. Akibatnya peserta didik belum bisa memahami pelajaran yang diperoleh dari guru. Oleh sebab itu, tujuan pembelajaran belum bisa terlaksana dengan baik. Padahal tujuan pembelajaran sudah tertera dalam kurikulum, bahwa peserta didik dituntut untuk dapat memahami lambang negara “Garuda Pancasila” dengan baik dan benar.⁵

Solusi permasalahan di atas yang dapat dicoba oleh guru pengampu mata pelajaran PPKn di MI Safinatul Huda Jepara untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media berbasis multimedia interaktif. Pengertian multimedia interaktif yaitu kumpulan dari berbagai jenis media pembelajaran seperti; teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain yang dapat dikombinasikan secara tersusun dan bersinergi melalui perantara laptop atau beberapa jenis alat elektronik lainnya agar memperoleh tujuan tertentu.⁶

Kelebihan penggunaan multimedia interaktif yang ada pada proses pembelajaran antara lain; kegiatan belajar dapat lebih interaktif dan inovatif, berbagai jenis keterbatasan serta pengalaman yang berbeda dari diri peserta didik dapat diatasi sehingga mampu menjadikan keseragaman dalam proses mengamati, jumlah audiens yang besar mampu dijangkau dengan baik karena peserta didik melakukan pengamatan pada suatu objek tertentu dengan cara bersamaan, peserta didik

⁵ Nurul Kamal, Guru Kelas I B MI Safinatul Huda Jepara, Wawancara oleh Penulis, 3 November, 2020.

⁶ Herman Dwi Surjono, *MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF Konsep dan Pengembangan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 2.

mampu memperoleh gambaran konsep dasar yang nyata dan benar melalui media tersebut, mampu membangkitkan dan menyebabkan timbulnya motivasi serta minat belajar pada peserta didik, membiasakan peserta didik untuk dapat mandiri pada saat memperoleh ilmu pengetahuan. Sedangkan kekurangannya yaitu memerlukan waktu yang relatif lama dalam proses pembuatan.⁷

Multimedia memiliki beberapa elemen penting yang digunakan seperti (teks, suara, grafik, animasi dan video). Elemen tersebut digabungkan agar dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang bisa memudahkan guru untuk proses pemberian materi terhadap peserta didik.⁸ Dalam hal ini multimedia yang digunakan oleh guru kelas IB lebih mengarah pada multimedia video animasi. Pengertian video sendiri yaitu sesuatu yang bergerak, dan animasi yaitu gambar. Video animasi merupakan serangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan menarik berbentuk 2-D atau 3-D yang digerakkan dalam kecepatan tertentu sehingga menciptakan ilusi yang bergerak. Video animasi tersebut dapat digunakan sebagai alat yang dapat mengerakan minat serta motivasi siswanya agar tertarik serta fokus dengan materi pelajaran. Tidak hanya itu penggunaan media ini juga bermaksud agar peserta didik lebih aktif, dapat berantusias dengan baik dan mudah dalam memahami pelajaran.⁹

Menurut teori Rusman yang dikutip oleh Fikri dan Madona menyatakan bahwa proses pembelajaran berbasis multimedia merupakan kegiatan yang memanfaatkan komputer atau sejenisnya yang berisi gabungan dari teks, grafik, audio, video animasi yang dikreasikan untuk mempermudah pemahaman.¹⁰ Oleh karena itu, penerapan multimedia interaktif video animasi ini sangat cocok untuk pembelajaran yang menekankan pada peningkatan motivasi

⁷ Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Banyumas: CV Pena Persada, 2020), 55.

⁸ Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 19.

⁹ Munir, *MULTIMEDIA Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, 348.

¹⁰ Hasnul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*, (Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI), 2018), 25.

belajar, karena dengan adanya media video animasi ini akan menjadikan peserta didik pada saat mengikuti proses pembelajaran itu menjadi lebih semangat, selain itu media video animasi ini juga mampu mempermudah peserta didik dalam proses pemahaman sebuah materi. Multimedia ini dapat dijadikan sebagai daya tarik tersendiri untuk mengambil perhatian dari peserta didik, sehingga memotivasi mereka agar mau belajar dan mempelajari materi yang sudah diberikan dari pendidik.

Penerapan multimedia interaktif video animasi diharapkan mampu mempermudah peserta didik terkait dalam pemahaman sebuah materi, peserta didik juga akan sangat berantusias untuk memperhatikan, selain itu juga dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif lagi di kelas seperti bertanya dan memberikan respon yang baik, serta peserta didik terlihat sangat bersemangat dan memperhatikan pelajaran yang dijelaskan oleh guru dengan baik pula, akibatnya motivasi belajar peserta didik akan menjadi lebih meningkat dan bertambah. Meningkatnya motivasi belajar dari peserta didik ini dapat dibuktikan melalui pola tingkah laku dari peserta didik ketika di kelas, tidak hanya itu hasil belajar yang diperoleh juga meningkat dan lebih baik dari sebelumnya. Oleh sebab itu, penerapan multimedia interaktif berupa video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin meneliti secara lebih mendalam dengan merumuskan sebuah judul **“IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF VIDEO ANIMASI DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 1 PADA MATA PELAJARAN PPKn TEMA 5 DI MI SAFINATUL HUDA JEPARA”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka fokus penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah terfokus pada implementasi multimedia interaktif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 B dan dampak yang timbul setelah diterapkannya multimedia interaktif video animasi pada Mata Pelajaran PPKn Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 1.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang peneliti ambil sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi multimedia interkatif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas I pada Mata Pelajaran PPKn tema 5 di MI Safinatul Huda Jepara?
2. Apa saja dampak dari penggunaan multimedia interaktif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 pada Mata Pelajaran PPKn tema 5 di MI Safinatul Huda Jepara?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diambil, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan implementasi multimedia interkatif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas I pada Mata Pelajaran PPKn tema 5 di MI Safinatul Huda Jepara.
2. Untuk mendeskripsikan dampak dari penggunaan multimedia interaktif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 pada Mata Pelajaran PPKn tema 5 di MI Safinatul Huda Jepara.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan setelah dilakukannya penelitian ini yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Pada riset ini diharapkan mampu menaikkan pengetahuan terhadap ilmu pengetahuan di bidang pembelajaran, khususnya pada penggunaan multimedia interaktif video animasi dalam meningkatka motivasi belajar partisipan didik pada proses pendidikan PPKn tema 5 di Madrasah Ibtidaiyah.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah

Pada penerapan riset ini diharapkan mampu memberikan kontribusi saran untuk kepala sekolah dalam menentukan suatu proses kegiatan yang berkaitan dengan usaha untuk meningkatkan

motivasi belajar peserta didik melalui penggunaan multimedia interaktif video animasi.

b. Bagi Guru

Pada pelaksanaan penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi dan pengetahuan tambahan mengenai multimedia interaktif video animasi.

c. Bagi Peserta Didik

Pada pelaksanaan penelitian ini peserta didik diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajarnya, serta mampu memberikan respons positif dan aktif dalam proses pembelajaran. Khususnya pada mata pelajaran PPKn tema 5.

d. Bagi Peneliti Lain

Pada pelaksanaan penelitian yang dilakukan ini diharapkan mampu memberi motivasi peneliti lain untuk mengkaji lebih lanjut serta dapat digunakan peneliti lain sebagai bahan pegangan penelitian yang akan datang.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibuat untuk membantu dalam memahami permasalahan yang akan dibahas. Sistematika penulisan disusun agar dapat mengarah pada sasaran yang diharapkan. Adapun sistematika penulisannya yaitu terdiri dari sebagai berikut:

Bagian awal skripsi merupakan pengantar dari proposal skripsi. Bagian awal ini terdiri dari halaman judul, persetujuan dari pembimbing skripsi, pengesahan munaqosyah, pernyataan keaslian skripsi, abstrak, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, dan daftar gambar.

Bagian utama proposal skripsi terdiri dari beberapa bab antara lain: bab *satu* yaitu pendahuluan yang menguraikan pembahasan secara global dan menyeluruh. Bab ini memuat tentang latar belakang mengenai implementasi multimedia interaktif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas 1 pada mata pelajaran PPKn tema 5 di MI Safinatul Huda Jepara, setelah latar belakang ada fokus penelitian, kemudian beberapa rumusan masalah yang pokok,

tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab *dua* yaitu kajian pustaka yang menguraikan tentang beberapa teori yang berkaitan dengan judul yaitu “Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas 1 Pada Mata Pelajaran PPKn Tema 5 Di MI Safinatul Huda Jepara”, setelah teori-teori tersebut kemudian terdapat penelitian terdahulu, dan kerangka berfikir.

Bab *tiga* yaitu metode penelitian yang di dalamnya membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian yang digunakan, *setting* penelitian, subjek penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, uji keabsahan data, serta teknik analisis data.

Bab *empat* yaitu hasil penelitian dan pembahasan mengenai gambaran objek penelitian yang berisi profil sejarah dari MI Safinatul Huda Jepara dengan menggunakan deskripsi data penelitian dan analisis data penelitian yang di dalamnya membahas tentang kegiatan pembelajaran yang dilakukan di MI Safinatul Huda Jepara mengenai penerapan multimedia interkatif video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar kelas 1 pada mata pelajaran PPKn tema 5 dan menjelaskan dampak setelah diterapkannya multimedia interaktif video animasi tersebut.

Bab *lima* yaitu penutup pada bagian akhir penulisan karya tulis ilmiah dalam bentuk skripsi yang membahas tentang simpulan dan saran-saran.

Bagian akhir skripsi terdiri dari beberapa daftar pustaka, yang menguraikan tentang berbagai referensi yang digunakan dalam penyusunan proposal skripsi, beberapa lampiran, dan daftar riwayat pendidikan penulis.