

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Minat berasal dari kemauan di dalam diri untuk melakukan sesuatu yang dapat membuatnya tertarik dan senang juga suatu keadaan mempunyai perhatian dan ketertarikan pada suatu dan kemauan untuk mempelajari lebih dalam dan mendalami lebih serius juga mampu menunjukkannya lebih lanjut. Ketertarikan muncul disebabkan sesuatu hal yang menarik, sesuatu hal yang membuat atau dapat menimbulkan keinginan untuk mencari tahu lebih dalam, belajar lebih dalam, dan mempraktekannya lebih dalam. Hasil dari ketertarikan lebih dalam ditunjukkan oleh sesuatu hal yang baru yang telah dilalui diluar dari kebiasaannya sehingga prosesnya dapat menyenangkan.

Pada umumnya pembelajaran media tertulis di kertas biasanya hanya berupa materi yang tertulis saja dan menurut sebagian besar siswa di SDN Cintelaksana 1, poster tersebut sudah biasa dan cenderung membosankan dan apalagi saat ini media tertulis seperti spanduk atau brosur atau buku hanya berbentuk selebar kertas yang kurang menarik, memikat dan cenderung menghabiskan tenaga siswa buat belajar dan merupakan sebagai pembelajaran yang terbatas dan masih banyak sekolah yang belum memanfaatkan media pembelajaran multimedia ini, khususnya multimedia berbasis inovasi. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan serta meningkatkan pengalaman untuk mempengaruhi tingkatan bagaimana siswa bisa memaknai sesuatu topik. Ada siswa yang terburu - buru dalam menguasai materi, ada pula siswa yang terlambat dalam menguasai materi.

sebab tingkatan pemahaman yang berbeda - beda, sehingga menuntut pengajar ataupun guru untuk lebih imajinatif dalam menyampaikan materi. Dengan metode ini, penggunaan multimedia pembelajaran di sekolah bertujuan penggunaan pembelajaran multimedia berbasis *wondershare filmora* merupakan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat belajar siswa, mengembangkan potensi daya belajar siswa dan meningkatkan pemahaman belajar siswa, upaya nya yaitu dengan multimedia pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan *wonderhsare filmora* yang dapat menambah meningkatkan minat belajar siswa dikarenakan interaksi pembelajaran secara langsung melalui video pembelajaran berupa gambar gerak, warna yang menarik serta tulisan-tulisan yang efektif dan pengisian suara yang membangkitkan situasi belajar lebih semangat. Oleh sebab itu, tumbuhnya minat belajar merupakan efektifitas untuk memperoleh pemahaman belajar dan hasil pembelajaran yang maksimal. Multimedia pembelajaran yang ingin dibuat pada penelitian ini materi pembelajaran ekosistem di SDN Cintalaksana 1, Loji Karawang.

Pendidikan sangat berguna sebagai bagian dari proses pembelajaran, keterampilan, dan kecenderungan berpikir yang harus dilalui oleh setiap terdidik disaat belajar di sekolah. Pendidikan juga dapat mengubah setiap orang dari tidak tahu menjadi tahu dan bekerja pada perspektif atau taraf pola pendidikan, meningkatkan cara berperilaku serta memberikan pengalaman yang bisa melatih keahlian orang buat mengalami faktor-faktor nyata dunia ini. Tidak hanya itu, pendidikan merupakan pengalaman pembelajaran yang umumnya dilakukan di sekolah-sekolah yang pas yang sesuai oleh standar yang berlaku di dalamnya seperti

sekolah dasar, sekolah menengah awal, sekolah menengah, serta akademi tinggi. Dalam setiap tahapan pendidikan ini terdapat pengalaman yang berkembang, yang membagikan informasi baru tentang sesuatu yang belum diketahui serta lebih jauh lagi kecenderungan untuk berpikir secara efisien dalam situasi yang berbeda.

Multimedia interaktif merupakan bentuk media pembelajaran interaktif untuk digunakan sebagai cara belajar yang menyenangkan dan menjadikan proses belajar yang berbeda sehingga ada rasa penuh kesenangan dan berpengaruh terhadap minat belajar siswa, kecenderungan interaksi multimedia interaktif yaitu berupa gambar yang menarik, yang nyata, dan menarik secara visualisasi dan juga suara yang dihasilkan bersih sehingga dapat diterima setiap informasinya dengan baik.

Kemajuan inovasi teknologi disaat ini sudah semakin mendesak karena semakin berkembangnya teknologi pendidikan sebagai pembelajaran di Indonesia. Penyelenggaraan persekolahan biasanya mengalami penyesuaian atau pergantian kurikulum tiap tahunnya sehingga sangat penting dalam peningkatan sesuatu pembelajaran. Hasil dari pelatihan bisa dicapai dengan meningkatnya bagian-bagian yang ada dalam sistem sekolah, salah satunya adalah multimedia pembelajaran interaktif, menarik untuk dilihat dan tersediaanya rangsangan semangat adanya pengisian suara yang digunakan sebagai proses pembelajaran interaktif yang berkembang.

Media pendidikan dapat dikatakan sukses apabila dapat memperluas minat serta pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut melalui perluasan informasi serta keahlian dan penciptaan minat dan perspektif yang lengkap dalam setiap pengalaman yang berkembang. Sedangkan kelebihan dari

pembelajaran multimedia interaktif yaitu bisa menjadi daya tarik untuk siswa dalam mengembangkan pengalaman karena media yang pembelajaran terdiri dari foto asli, bergerak, suara, foto hidup, tulisan bacaan serta pengisian suara. Pembelajaran di dalamnya terdapat beberapa alur cerita yang mampu membuat motivasi sebagai inspirasi siswa dan juga menyampaikan pesan dengan cara yang baik dan menarik.

Berdasarkan buku materi pembelajaran kelas V tema 5 buku siswa ayomadrasah diterbitkan oleh Karitas (2013:7), dijelaskan komponen ekosistem merupakan bagian hidup dan tak hidup pada sebuah lingkungan saling berinteraksi dan saling bergantung satu sama lain, interaksi antara makhluk hidup dan benda-benda tak hidup pada sebuah lingkungan disebut ekosistem, ekosistem tersusun atas individu, populasi, dan komunitas. Mata pelajaran ekosistem ialah salah satu mata pelajaran yang terdapat di sekolah dasar. Ekosistem dibagi jadi sebagian jenis ialah ekosistem air, ekosistem darat, serta ekosistem buatan. Ekosistem ialah pendidikan yang bertujuan untuk menguasai lingkungan alam yang ada di dunia ini. Selama ini pendidikan ekosistem dianggap biasa serta membosankan. Sangat sulit untuk dipahami serta dijelaskan secara tulisan dan cara guru mengajar yang monoton membuat siswa bosan.

Pendidik memainkan peran penting untuk kemajuan siswa mereka dan instruktur harus mempunyai keterampilan untuk mendorong tenaga dan membuat atmosfer belajar yang menyenangkan. pendidik juga wajib cermat memilih media yang masuk akal untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa mereka. Salah satu upaya ampuh yang bisa dicoba pendidik untuk membantu hasil siswa dalam mencapai keahlian tersebut adalah dengan menggunakan media pendidikan

berbasis video yang pintar dan imajinatif dengan penentuan media pendidikan yang tepat. Selanjutnya pemilihan media pendidikan yang tepat bisa mendorong inspirasi belajar siswa dan kesempatan pertumbuhan langsung akan diperkenalkan sebagai media video, sehingga siswa tidak mengalami kepenatan dalam belajar. Salah satu media yang tepat digunakan dalam siklus representasi dan penyusunan pesan yaitu media video interaktif yang memanfaatkan aplikasi multimedia dari *wondershare filmora*.

### **B. Identifikasi Masalah**

Dilihat dari dasar permasalahannya, permasalahan tersebut dapat dicirikan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang digunakan secara umum sangat baik hanya saja cenderung membosankan sehingga kurangnya daya tarik minat belajar dan mengurangi semangat dalam belajar siswa.
2. Proses pengajaran kebanyakan mengutamakan materi buku dari sekolah yang sudah tersedia menjadikan berkurangnya antusias minat belajar siswa yang tidak terlalu semangat.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk membatasi pembahasan dan pemahaman atas penelitian ini, penulis secara spesifik membatasi permasalahan yaitu “Apakah adanya pengaruh minat belajar siswa dengan metode pembelajaran multimedia berbasis *wondershare filmora* terhadap minat belajar Siswa di kelas V di SDN Cintelaksana 1, Loji Karawang”.

#### D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan, pembahasan masalah dalam penelitian ini adalah: “apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia berbasis *wondershare filmora* terhadap minat belajar siswa di SDN Cintalaksana 1, Loji Karawang Selatan Kelas V?”

#### E. Tujuan Penelitian

Tujuan peneliti melakukan penelitian pembelajaran ini adalah untuk mengetahui penggunaan multimedia berbasis *wondershare filmora* terhadap minat belajar siswa di SDN Cintalaksana 1, Loji Karawang Selatan Kelas V.

#### F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari peneliti melakukan penelitian ini adalah manfaat secara praktik dan manfaat secara teori dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Teori

Membuktikan terdapat pengaruh perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan multimedia *wondershare filmora* terhadap minat belajar siswa dan menambah ilmu pengetahuan baru dalam mencoba mempergunakan metode pembelajaran dengan multimedia dengan pengalaman belajar mengajar yang berbeda serta situasi belajar menarik dan pendalaman materi wawasan lebih luas saat mengetahui lebih dalam dan lebih rinci khususnya yang bersangkutan dengan metode pembelajaran multimedia *wondershare filmora* dalam proses pembelajaran siswa.

## 2. Manfaat Praktik

### a. Bagi Siswa

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami pelajaran ekosistem.
- 2) Meningkatkan minat siswa dalam belajar.
- 3) Siswa tertarik dan semangat belajar oleh pembelajaran multimedia.

### b. Bagi pendidik

- 1) Memberikan dorongan semangat kepada tenaga pendidik dalam proses belajar mengajar khususnya pelajaran dengan multimedia.
- 2) Memberikan pemahaman tenaga pendidik bahwa pembelajaran multimedia sangat bermanfaat terhadap semua proses belajar.
- 3) Memberikan rasa percaya diri tenaga pendidik untuk menggunakan multimedia dalam proses belajar agar lebih menyenangkan.

### c. Bagi sekolah

Memperoleh apresiasi dan penghargaan terhadap kualitas pendidikan yang diterapkan kepada semua pihak di sekolah yaitu dengan memaksimalkan alternatif pembelajaran penggunaan terhadap belajar secara multimedia untuk meningkatkan minat belajar siswa.