**BAB I PENDAHULUAN**

**1.1 Latar Belakang Masalah**

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 22 tahun

2016 proses pembelajaran pada satuan pendidikan harusnya dilakukan secara interaktif, inspiratif menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berinisiatif aktif, dan juga memberikan ruang yang baik dalam menuangkan sebuah ide, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa dalam proses pembelajarannya. “Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berfikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi” (Sukmawarti dkk,

2022:202). Oleh karenanya keterampilan seorang guru harus terus berinovasi agar siswa senang dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan dapat menggunakan perkembangan teknologi yang ada.

Dalam dunia pendidikan, teknologi banyak dimanfaatkan sebagai sarana dan prasarana interaksi antara guru dan siswa (Kezia, 2021:2942). Teknologi dapat dijadikan sebagai inovasi terbaru pada proses pembelajaran, yakni dalam perkembangan media pembelajaran. Rata-rata media pembelajaran yang cenderung monoton akan membuat siswa mudah bosan. Oleh karena itu penting bagi guru untuk melek teknologi informasi dan komunikasi, karena ini sangat

membantu meningkatkan mutu proses pembelajaran. *Macromedia Flash 8*

1

merupakan salah satu contoh bentuk dari teknologi yang mana dapat memuat gambar, animasi, suara maupun video dengan cara yang mudah dan efektif. Dan dapat digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga berpengaruh kepada minatnya dalam belajar.

Minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan sesuatu yang penting dalam kelancaran proses belajar mengajar. Siswa yang mempunyai minat belajar tinggi dalam proses pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar untuk semakin baik, begitupun sebaliknya minat belajar siswa yang rendah maka kualitas pembelajaran akan menurun dan akan berpengaruh pada hasil belajar. “Meningkatkan minat belajar adalah tujuan utama di dalam dunia pendidikan. Karena ketika seorang peserta didik memiliki minat belajar yang meningkat, maka akan berpengaruh terhadap tingkat pemahaman dan hasil belajar yang akan tercapai” (H. Hatimah dkk, 2021:742). Salah satu faktor yang dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan efektif.

Dalam sesi wawancara pada saat observasi awal dengan guru kelas IV SD Muhammadiyah 19 Medan beliau mengatakan bahwa sebelumnya sudah menggunakan media pembelajaran namun media yang digunakan cenderung masih bersifat konvensional sehingga pembelajaran masih cenderung kurang menarik terkhusus pada pelajaran Bahasa Indonesia siswa masih kurang aktif dalam proses belajarnya yang mana hal ini berpengaruh pada minat siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia, kurangnya inovasi dalam pengembangan media yang berbasis teknologi juga membuat sumber belajar yang didapat siswa

kurang maksimal, serta belum pernah menggunakan *macromedia flash 8* bernuansa budaya jawa dalam pembelajaran. Yang dalam hal ini peneliti mengangkat media bernuasa budaya Jawa dikarenakan banyak siswa yang bersuku jawa namun mereka minim sekali pengetahuan terkait budayanya sendiri. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* bernuansa budaya Jawa ini siswa menjadi tertarik dalam mengenal asal usulnya serta dapat menumbuhkan minat belajar dalam dirinya. Dalam hal ini siswa juga cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang berfokus pada buku paket saja tidak ada game yang dapat dimainkan yang menarik siswa dalam proses belajar di dalam kelas terkhusus pada pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi inilah peneliti dapat menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran terkhusus pada pelajaran Bahasa Indonesia yang mana dalam hal ini siswa kurang aktif sehingga berpengaruh pada tidak tumbuhnya minat dalam diri siswa, guru kelas masih belum sepenuhnya menerapkan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan bernuansa budaya jawa dalam proses pembelajarannya, serta siswa juga cenderung merasa bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang hanya berfokus pada buku paket saja. Sehingga solusi dari permasalahan ini dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik dan inovatif berbasis teknologi seperti *macromedia flash 8,* yang mana media ini berisi tampilan yang manarik berupa gambar-gambar dengan ciri khas kebudayaan Jawa dan materi

pembelajaran yang bernuasa budaya Jawa, banyak item/tombol yang dapat diklik yang nantinya dapat langsung menuju ke materi yang diinginkan dan juga terdapat quis yang menarik yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga dengan ini kegiatan belajar mengajar di dalam kelas dapat lebih menarik dan menumbuhkan keingintahuan lebih atau minat dari dalam diri siswa untuk memahami materi pelajaran.

Maka berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, untuk mengetahui minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* dengan ini peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Bernuansa Budaya Jawa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Asal Usul Kelas IV SD Muhammadiyah 19*

*Medan”*

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif sehingga kurang minatnya siswa terhadap pembelajaran.

2. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan dikarenakan proses pembelajaran masih monoton.

3. Penggunaan media berbasis teknologi masih belum sepenuhnya dimanfaatkan oleh guru.

4. Belum pernah menggunakan media yang bernuansa budaya jawa.

5. Minat belajar siswa masih kurang dalam proses pembelajaran.

6. Belum pernah menggunakan *macromedia flash 8* bernuansa budaya jawa dalam pembelajaran.

**1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan agar permasalahan yang dikaji lebih terarah maka dengan ini perlu adanya batasan masalah, peneliti hanya membatasi masalah penelitian pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Bernuansa Budaya Jawa Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa, yang berfokus pada BAB 7 Pelajaran Bahasa Indonesia Asal Usul di Kelas IV SD Muhammadiyah 19 Medan Denai.

**1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* bernuansa Jawa untuk meningkatkan minat belajar siswa SD Muhammadiyah 19 Medan Denai?

2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran macromedia flash 8 terhadap minat belajar siswa dalam proses pembelajaran?

3. Bagaimana minat belajar siswa terhadap media pembelajaran macromedia flash 8 dalam proses pembelajaran?

**1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* bernuansa jawa untuk meningkatkan minat belajar siswa SD Muhammadiyah 19 Medan Denai.

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *macromedia flash 8*

terhadap minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

**1.6 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang akan peneliti hasilkan nantinya akan dipelajari dalam bentuk media pembelajaran “*Macromedia Flash 8*”, dengan spesifikasinya sebagai berikut:

1. Pada media yang akan digunakan berisi materi yang berfokus pada pelajaran Bahasa Indonesia Asal Usul di kelas IV.

2. Materi yang terkait bernuansa kebudayaan Jawa yang peneliti kembangkan menggunakan *Macromedia Flash 8*.

3. Media yang dikembangkan terdapat berbagai tombol pilihan menu di cover awal. Yang mana bertujuan dalam media ini adalah untuk mempermudah guru dalam pemilihan tampilan yang akan dituju.

4. Media pembelajaran ini berisi: Gambar, Teks, Video, dan Audio.

5. Didalam media pembelajaran ini berisi cover (tampilan awal, Capaian pembelajaran, asesment pembelajaran, serta quis).

6. Hasil dari media pembelajaran ini nantinya akan berbentuk file berbasis web/komputer.

**1.7 Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan penelitian yang telah dikemukakan, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat di dalam bidang pendidikan. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Manfaat dari penelitian yang dibuat ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan bagi sekolah untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash 8* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran Bahasa Indonesia Asal Usul.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *macromedia flash 8* di dalam kelasnya dan juga memperluas wawasan serta pengetahuan guru tekait pembelajaran menggunakan media digital.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa disekolah untuk dapat tercapainya tujuan pembelajaran.

**1.8 Anggapan Dasar**

Anggapan dasar atau asumsi pengembangan media pembelajaran berbasis Macromedia Flash 8 Bernuansa Budaya Jawa ini terdapat berberapa asumsi diantaranya:

1. Proses belajar mengajar akan lebih mudah dan tersampaikan sepenuhnya karena media pembelajaran akan memperjelaskan pesan pembelajaran dan membuat siswa tertarik.

2. Meningkatkan minat belajar melalui media pembelajaran berbasis

*macromedia flash 8* bernuansa Budaya Jawa.

3. Media pembelajaran ini merupakan inovasi baru yang dapat membantu guru untuk memberikan materi yang lebih menarik dan membangun suasana belajar yang menyenangkan